

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

Escuela de Posgrado

Unidad de Posgrado de Ciencias Humanas y Educación



Efectividad del Programa “Soy Creativo” para el Desarrollo de la
Inteligencia Creativa, en Niños del Segundo Grado del Nivel
Primario, del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri,
Huehuetenango, Guatemala, 2017

Tesis

Presentada para optar el grado académico de Maestra en Educación
con mención en Psicología Educativa.

Por:

Keili Johana Jiménez Jiménez

Lima, Perú

Diciembre de 2017

Ficha catalográfica :

Jiménez Jiménez, Keili Johana

Efectividad del programa “Soy Creativo” para el desarrollo de la inteligencia creativa, en niños del segundo grado del nivel primario, del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri, Huehuetenango, Guatemala, 2017 / Autora: Keili Johana Jiménez Jiménez; Asesor: Dr. Salomón Vásquez Villanueva, Lima, 2017.

256 páginas: anexos, tablas y otros

Tesis (Maestría) -- Universidad Peruana Unión. Escuela de Posgrado.

Unidad de Posgrado de Ciencias Humanas y Educación, 2017.

Incluye referencias y resumen.

Campo del conocimiento: Psicología Educativa

1. Inteligencia creativa
3. Creatividad.

2. Programa de intervención psicopedagógica

*Efectividad del programa "soy creativo" para el desarrollo de la
inteligencia creativa, en niños del segundo grado del nivel primario,
liceo y academia Adventista Dieguez Olaverri, Huehuetenango,
Guatemala, 2017*

TESIS

Presentada para optar el Grado Académico de Maestra en Educación con
mención en Psicología Educativa

JURADO DE SUSTENTACIÓN


Dr. Edwin Octavio Arshores González
Presidente


Mg. Gabriela Requena Cebal
Secretaría


Dr. Salomón Viquez Villameca
Asesor


Mg. Denis Frank Cienza Aranzábal
Vocal


Mg. Marcos Enrique Mesa Gómez
Vocal

Lima, 21 de diciembre de 2017

ANEXO 07 DECLARACIÓN JURADA DE AUTORIA DE LA TESIS

Yo **SALOMÓN VÁSQUEZ VILLANUEVA**, identificado con DNI N° 10169495, adscrito a la Facultad de Ciencias Humanas y Educación, y docente en la Unidad de Posgrado de Ciencias Humanas y Educación de la Escuela de Posgrado de la Universidad Peruana Unión;

DECLARO:

Que la tesis titulada: *Efectividad del programa "soy creativo" para el desarrollo de la inteligencia creativa, en niños del segundo grado del nivel primario, liceo y academia Adventista Deguez Olaverri, Huehuetenango, Guatemala, 2017*, constituye la memoria que presenta la bachiller **KEILA JOHANA JIMENEZ JIMENEZ**, para obtener el grado académico de Maestro en Educación con mención en Psicología Educativa, cuya tesis ha sido desarrollada en la Universidad Peruana Unión con mi asesoría.

Asimismo, dejo constancia de que las opiniones y declaraciones registradas en la tesis son de entera responsabilidad del autor. No comprometen a la Universidad Peruana Unión.

Para los fines pertinentes, firmo esta declaración jurada, en la ciudad de Lima (Lima), a los veintiuno días del mes de diciembre de 2017.



Dr. SALOMÓN VÁSQUEZ VILLANUEVA

Asesor

DEDICATORIA

A Alexis Forero, mi amado esposo, por su apoyo y amor incondicional.

A Denis Jiménez, mi madre, por encomendarme a Dios en todas sus oraciones.

A Cira Bossio, mi abuela, por su tierno cariño en todo tiempo.

AGRADECIMIENTOS

A Dios gracias, por darme sabiduría, salud y las provisiones para desarrollarme profesionalmente, también por guiarme con su divina providencia.

A la Universidad Peruana Unión, por desarrollar programas académicos de excelencia.

Al Dr. Salomón Vásquez Villanueva, por su orientación, paciencia y tiempo disponible para culminar con éxito esta investigación.

A los dictaminadores, Dr. Gabriela Requena; Mg. Denis Frank Cunza y Mg. Marcos Mesa, por sus sugerencias y correcciones asertivas.

A la directora y a todos los colegas del “Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri”, por su apoyo durante la aplicación del desarrollo de los instrumentos.

A los estudiantes de 2° de primaria del “Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri”, por su apoyo y participación durante la aplicación del desarrollo de los instrumentos.

CONTENIDO

DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTOS	vi
CONTENIDO	vii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
INDICE DE FIGURAS	xiii
INDICE DE ANEXOS	xiv
RESUMEN	xv
ABSTRAC	xvi
INTRODUCCIÓN	xvii
CAPÍTULO I	1
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN Y OTROS	1
1. Descripción de la situación problemática	1
2. Formulación del problema	2
2.1. Problema general	2
2.2. Problemas específicos.	2
3. Justificación	3
4. Objetivos de la investigación	4
4.1. Objetivo general	4
4.2. Objetivos específicos	5

5.	Hipótesis y variables.....	6
5.1.	Hipótesis principal	6
5.2.	Hipótesis derivadas	6
6.	Variable de la investigación.....	7
6.1.	Variable independiente.....	7
6.2.	Variable dependiente.....	7
7.	Operacionalización de variables.....	8
CAPÍTULO II		10
BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN		10
1.	Antecedentes de la investigación.	10
2.	Bases teóricas de la investigación.....	19
2.1.	Marco histórico.....	19
2.2.	Marco filosófico	23
2.3.	Marco teórico	26
2.4.	Marco conceptual	60
CAPÍTULO III		64
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		64
1.	Tipo de investigación.....	64
2.	Diseño de la investigación.....	64
3.	Población y muestra	64
4.	Recolección de datos y procesamiento	65
5.	Instrumentos utilizados.....	65

6. Técnicas, procesamiento y análisis de los datos obtenidos	66
CAPÍTULO IV.....	68
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	68
CONCLUSIONES	85
RECOMENDACIONES.....	86
REFERENCIAS	87
ANEXOS.....	95
1. Matriz instrumental	96
2. Matriz de consistencia	97
3. Instrumentos de la investigación	99
3.1. Cuestionario de inteligencia creativa - Prueba para maestros	99
3.2. Cuestionario de inteligencia creativa - Prueba para niños.....	101
3.3. Manual de los Instrumento	104
3.4. Programa de intervención Psicopedagógica	106
3.5. Cartilla "SOY CREATIVO"	205
4. Validación por juicio de expertos	228
5. Cartas y protocolos.....	231
6. Fotografías	234

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Descriptivos de las variables demográficas	68
Tabla 2. Estadísticos descriptivos de las notas de los estudiantes	69
Tabla 3. Nivel de creatividad antes de la aplicación del programa “Soy creativo”	70
Tabla 4. Nivel de creatividad después de la aplicación del programa “Soy creativo”	70
Tabla 5. Nivel de creatividad percibido por la profesora antes de la aplicación del programa “Soy creativo”	71
Tabla 6. Nivel de creatividad percibido por la profesora después de la aplicación del programa “Soy creativo”	71
Tabla 7. Datos descriptivos del desarrollo de la personalidad creativa	72
Tabla 8. Prueba de T de student por la diferencia de las pruebas de entrada y salida	73
Tabla 9. Datos descriptivos del desarrollo del proceso creativo	75
Tabla 10. Prueba de T de student por la diferencia de las pruebas de entrada y salida	76
Tabla 11 Datos descriptivos del desarrollo del desarrollo del producto creativo	77
Tabla 12. Prueba de T de student por la diferencia de las pruebas de	

entrada y salida	78
Tabla 13. Datos descriptivos del desarrollo del contexto/ambiente creativo	80
Tabla 14. Prueba de T de student por la diferencia de las pruebas de entrada y salida	81
Tabla 15. Datos descriptivos de la inteligencia creativa	83
Tabla 16. Prueba de T de student por la diferencia de las pruebas de entrada y salida	84

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Datos descriptivos del desarrollo de la personalidad Creativa.	73
Gráfico 2. Determinación de la diferencia del desarrollo de la personalidad creativa después de la aplicación del programa “Soy creativo”	74
Gráfico 3. Datos descriptivos de desarrollo del proceso creativo	75
Gráfico 4. Determinación de la diferencia de desarrollo del proceso creativo después de la aplicación del programa “Soy creativo”	76
Gráfico 5. Datos descriptivos del desarrollo del desarrollo del producto creativo	78
Gráfico 6. Determinación de la diferencia del desarrollo del desarrollo del producto creativo después de la aplicación del programa “Soy creativo”	79
Gráfico 7. Datos descriptivos del desarrollo del contexto/ambiente creativo	81
Gráfico 8. Determinación de la diferencia del desarrollo del contexto/ambiente creativo después de la aplicación del programa “Soy creativo”	82
Gráfico 9. Datos descriptivos de la inteligencia creativa	83
Gráfico 10. Determinación de la diferencia de la inteligencia creativa después de la aplicación del programa “Soy creativo”	84

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Autores y Definiciones del Concepto de 'Creatividad'	27
Figura 2. Teoría de las inteligencias múltiples.	42
Figura 3. Etapas del proceso creativo	45
Figura 4. Cubo tridimensional de la inteligencia de Guilford	54

INDICE DE ANEXOS

1. Matriz Instrumental.	96
2. Matriz de consistencia	97
3. Instrumentos de la investigación	
3.1. Cuestionario de Inteligencia Creativa – Prueba Para Maestro.	99
3.2. Cuestionario de Inteligencia Creativa – Prueba para niños.	101
3.3. Manual de los instrumentos.	104
3.4. Programa de Intervención Psicopedagógica	106
3.5. Cartilla “SOY CREATIVO”	205
4. Validación por juicio de expertos	228
5. Cartas y protocolos	231
6. Fotografías	234

RESUMEN

Este estudio responde al principal objetivo: determinar en qué medida el programa de intervención psicopedagógica es efectivo para el desarrollo de la inteligencia creativa en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.

El tipo de investigación es pre-experimental, se manipuló la variable independiente: el programa de intervención psicopedagógico “Soy Creativo”, para determinar los efectos sobre la variable dependiente: inteligencia creativa, en una muestra de 20 niños de 2° de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri en la ciudad de Huehuetenango, Guatemala. Para la presente investigación se construyeron dos instrumentos de acuerdo con los propósitos de la misma: una fue respondida por los niños participantes y otra por la maestra investigadora, ambas realizadas antes y después del desarrollo del programa.

Los datos recabados fueron procesados mediante el programa SPSS 22.0, la hipótesis se demostró usando la prueba t de student para muestras relacionadas. Concluyéndose que el programa referido es efectivo para mejorar la inteligencia creativa de los estudiantes, al haber una diferencia significativa entre las pruebas de entrada y salida ($p < 0.005$).

Palabras claves: Inteligencia creativa, programa de intervención psicopedagógica, creatividad.

ABSTRAC

This study responds to the main objective: to determine to what extent the program of psychopedagogical intervention is effective for the development of creative intelligence in children of the second year of primary school of the Liceo and Academia Adventista Diéguez Olaverri.

The type of research is pre-experimental, since the independent variable was manipulated: the psycho-pedagogical intervention program "Soy Creativo", to determine the effects on the dependent variable: creative intelligence, in a sample of 20 children of 2 nd grade del Liceo and Diéguez Olaverri Adventist Academy in the city of Huehuetenango, Guatemala. For the present investigation, two instruments were constructed according to the purposes of the research: one was answered by the participating children and the other by the research teacher, both carried out before and after the development of the program.

The data collected were processed through the SPSS 22.0 program, the hypothesis was demonstrated using the student t test for related samples. Concluding that the referred program is effective to improve the students' creative intelligence, as there is a significant difference between the entrance and exit tests ($p < 0.005$).

Keywords: Creative intelligence, psychopedagogical intervention program, creativity.

INTRODUCCIÓN

La creatividad es un término que inicialmente se asociaba con el arte, era una capacidad o habilidad que, según se pensaba, pertenecía a personas excepcionales o genios; pero eso empezó a cambiar por 1950 cuando el psicólogo Joy Paul Guilford expuso su disertación “Creativity” frente a la Asociación Americana de Psicología, despertando así el interés de sus colegas en este tema particular.

Según diferentes autores, la creatividad es la capacidad del ser humano para generar un nuevo producto, a partir de algo ya creado, tal producto debe ser aprobado por quienes consideran útil y novedoso. Así mismo, la creatividad es considerada una habilidad que incluye el pensamiento divergente, la fluidez y la flexibilidad: características sobresalientes (Gilford, 1950; Barron, 1969; Drevdahl, 1964; citados por Esquivias, 2004).

A lo largo del tiempo, los diferentes investigadores han enfocado la creatividad en diferentes frentes; la mayoría ha desatacado las dimensiones de la creatividad: la personalidad creativa, el proceso creativo, el producto creativo y el contexto/ambiente creativo; tales dimensiones forman un conjunto armonioso que hace posible comprender la creatividad.

De la personalidad creativa se destacan rasgos importantes que debe poseer un creador: pensamiento flexible, fluidez verbal y de pensamiento, emociones ambivalentes, uso de pensamiento divergente, resiliencia, tolerancia a la frustración, alta productividad; su forma de pensar es poco

usual. Estas y otras características que posee la persona creativa pueden ser innatas o adquiridas (Bermúdez, 2000; citado en Chico, 2015); Klausmeier y Goodwin 1993, citado en Martín, 2011).

El proceso creativo tiene la finalidad: creación del producto; para alcanzar este objetivo, el proceso se inicia en la preparación; en esta etapa, se destaca la situación problemática, para la cual se busca una solución, la iluminación, la verificación, la evaluación (Graham Wallas (1926, citado por Sastre-Riba & Pascual-Sufrate, 2013).

La tercera dimensión es el producto creativo, el cual debe ser novedoso, útil y original, además aceptado por las personas quienes lo evalúan (Carson, 2012; Obradors, 2007; citados por Rodríguez, Rodríguez, & Álvarez, 2016).

Por último, el contexto/ambiente creativo es el entorno que rodea a la persona creativa e influencia en forjar o frustrar el desarrollo de las habilidades propias del ser creativo. Para que el entorno sea propicio debe poseer cualidades: clima de distensión, respeto a la autonomía e independencia, la motivación al pensamiento divergente, la solución de situaciones problemáticas (Ganem et al., 2004; Simonton, 1975; Sternberg, 2002, citados por Ruales, 2015; Sternberg y Lubart, 1997, citados por Ruiz & Rebollo, 2015).

El contenido de esta investigación ha sido organizado en cuatro capítulos, según el protocolo de la Escuela de Posgrado de la Universidad Peruana Unión.

El primer capítulo presenta el planteamiento del problema y describe la situación problemática, los objetivos de la investigación, la justificación y los antecedentes. En el segundo capítulo se presentan los fundamentos teóricos de la investigación. En primer lugar, se presentan los antecedentes de la investigación, el marco histórico hace un recorrido sobre los avances que se han venido dando durante el tiempo; seguidamente se encuentra el marco filosófico que direcciona esta investigación; se continúa con un marco teórico, en el cual se desarrollan los conceptos sobre los cuales se fundamenta esta investigación y, por último, está el marco conceptual, en el cual se expresa de manera clara y concisa el significado de los términos más relevantes de la investigación.

En el tercer capítulo se desarrolla el marco metodológico; este aparte contiene tipo de investigación, la metodología utilizada, el diseño, describe la población, las técnicas de muestreo, la delimitación espacial y temporal, las técnicas de recolección de datos y el procesamiento y análisis de estos datos. En el cuarto capítulo se describen los resultados obtenidos, haciendo los análisis respectivos relacionados con los objetivos. Por último, se presentan las conclusiones y algunas recomendaciones.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN Y OTROS

1. Descripción de la situación problemática

La educación es la base de toda cultura y sociedad, su principal objetivo es guiar a los educandos hacia una experiencia de autonomía, permitiendo que el criterio propio, el sentido común y el respeto sean la base de los ciudadanos para tomar decisiones responsables y adecuadas ante los desafíos enfrentados en todas las áreas de la vida. Sin embargo, en las escuelas prima el uso de recursos ortodoxos en una generación que está en un contexto de globalización y desarrollo continuo.

El 2009 fue declarado por la Comisión Europea el año de la creatividad y la innovación, su lema: “Imaginar. Crear, Innovar”; su finalidad principal fue incentivar en todos los ciudadanos la creatividad y la innovación: herramientas fundamentales para el desarrollo humano, cuyo beneficio es el crecimiento personal en todas las dimensiones en un mundo globalizado (Fernández, 2008)

En latinoamerica se tiene como utopía una teoría que concuerda con lo ocurrido en Europa, pero en su contraste se siguen usando los mismos metodos tradicionales de enseñanza, dando prioridad al libro de texto, a las clases magistrales y a las calificaciones cuantitativas.

Csikszentmihalyi (1998, citado por Ruiz, 2010) expresa dos justificaciones del porqué la creatividad es fundamental para la especie humana. En primer término, menciona que gracias a la creatividad los seres

humanos han podido evolucionar con ideas que innovaron para suplir necesidades propias de cada época; en segundo, gracias a la creatividad, el hombre experimenta satisfacción por el beneficio de sus capacidades y habilidades.

Por tal razón, esta investigación pretende desarrollar un programa que permita desarrollar y potencializar la creatividad en los niños, con el fin de complementar la enseñanza y mejorar los aspectos que impiden alcanzar el fin último de la Educación: la felicidad del ser humano.

2. Formulación del problema

2.1. Problema general

¿En qué medida **el programa de intervención psicopedagógica “Soy creativo”** es efectivo para el **desarrollo de la inteligencia creativa** en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri?

2.2. Problemas específicos.

- ¿En qué medida **el programa de intervención psicopedagógica “Soy creativo”** es efectivo para el **desarrollo de la personalidad creativa** en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri?

- ¿En qué medida **el programa de intervención psicopedagógica “Soy creativo”** es efectivo para el **desarrollo del proceso creativo** en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri?

- ¿En qué medida **el programa de intervención psicopedagógica “Soy creativo”** es efectivo para **el desarrollo del producto creativo** en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri?

- ¿En qué medida **el programa de intervención psicopedagógica “Soy creativo”** es efectivo para **el desarrollo del Contexto/ambiente creativo** en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri?

3. Justificación

El principal problema abordado es la poca estimulación de la inteligencia creativa en las instituciones educativas en la actualidad, generando la falta de respuestas originales y novedosas ante las demandas y exigencias en el mundo globalizado.

Esta investigación se enfoca hacia la aplicación de un programa de intervención psicopedagógico que fomente un aumento significativo de la inteligencia creativa en los niños adscritos y registrados en la muestra: estudiantes de segundo grado de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.

El programa engloba las cuatro dimensiones de la creatividad: personalidad creativa, proceso creativo, producto creativo y el ambiente/contexto creativo, para que después de la aplicación de las sesiones, se obtengan los resultados esperados.

Esta investigación servirá de referente para que los docentes de primaria implementen el programa para beneficio de sus estudiantes,

beneficiando de esta manera a muchas instituciones interesadas en ofrecer una educación que prepare a futuros ciudadanos capaces de usar sus habilidades de innovación.

Relevancia teórica

Al desarrollar esta investigación se pretende ofrecer un aporte teórico para los estudios de la creatividad, además del valor agregado para las sesiones de aprendizaje, en las cuales se busca la motivación de las habilidades creativas.

Relevancia social

Desde la perspectiva social, este estudio beneficiará a los estudiantes y a los profesores de segundo de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri de Huehuetenango, con la aplicación del programa se espera tener un aumento significativo de la creatividad de los niños, quienes participaron en las sesiones del mismo.

Relevancia práctica

Esta investigación tiene una finalidad práctica, ya que el programa de intervención psicopedagógico permitió estimular la inteligencia creatividad de los niños del segundo grado de primaria de la institución escogida.

4. Objetivos de la investigación

4.1. Objetivo general

Determinar en qué medida el programa de intervención psicopedagógica “Soy creativo” es efectivo para el desarrollo de la inteligencia creativa en

los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri

4.2. Objetivos específicos

Los objetivos específicos permitirán alcanzar el objetivo general de la investigación, para lo cual se señalan:

- Determinar en qué medida el programa de intervención psicopedagógica “Soy creativo” es efectivo para el desarrollo de la personalidad creativa en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.
- Determinar en qué medida el programa de intervención psicopedagógica “Soy creativo” es efectivo para el desarrollo del proceso creativo en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.
- Determinar en qué medida el programa de intervención psicopedagógica “Soy creativo” es efectivo para el desarrollo del producto creativo en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.
- Determinar en qué medida el programa de intervención psicopedagógica “Soy creativo” es efectivo para el desarrollo del Contexto/ambiente creativo en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.

5. Hipótesis y variables

5.1. Hipótesis principal

El programa intervención psicopedagógica “Soy creativo” es efectivo para el desarrollo de la inteligencia creativa en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.

5.2. Hipótesis derivadas

- El programa de intervención psicopedagógica “Soy creativo” es efectivo para el desarrollo de la personalidad creativa en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.
- El programa de intervención psicopedagógica “Soy creativo” es efectivo para el desarrollo del proceso creativo en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.
- El programa de intervención psicopedagógica “Soy creativo” es efectivo para el desarrollo del producto creativo en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.
- El programa de intervención psicopedagógica “Soy creativo” es efectivo para el desarrollo del Contexto/ambiente creativo en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.

6. Variable de la investigación

6.1. Variable independiente

X: Programa de intervención psicopedagógico “Soy creativo”

6.2. Variable dependiente

Y: Inteligencia creativa

Dimensiones

Y₁: Personalidad creativa

Y₂: Proceso creativo

Y₃: Producto creativo

Y₄: Contexto/ambiente creativo.

7. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	DEFINICIÓN INSTRUMENTAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL
PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICO				
INTELIGENCIA CREATIVA	Desarrollo de la Personalidad creativa	Características de la personalidad creativa.	<ul style="list-style-type: none"> Se muestra sensible ante los problemas de su entorno. 	La dimensión “Personalidad creativa” tiene un valor máximo de 5 puntos, un valor menor 0. 1) SI (1 punto) 2) NO (0 puntos)
		Inteligencia y conocimiento del ámbito de la personalidad creativa.	<ul style="list-style-type: none"> Muestra curiosidad por el medio que le rodea. Es atraído fácilmente por la novedad. 	
		Motivación intrínseca de la personalidad creativa.	<ul style="list-style-type: none"> Frecuentemente se divierte jugando solo. 	
		Rasgos bipolares de la personalidad creativa.	<ul style="list-style-type: none"> Experimenta frecuentemente cambios en sus estados de ánimo. 	
	Desarrollo del proceso creativo	Preparación del proceso creativo	<ul style="list-style-type: none"> Identifica con facilidad un problema. Elabora nuevas ideas partiendo de ideas contrarias. 	La dimensión “Proceso creativo” tiene un valor máximo de 5 puntos, un valor menor 0. 1) SI (1 punto) 2) NO (0 puntos)
		Incubación del proceso creativo	<ul style="list-style-type: none"> Es tolerante ante las situaciones no resueltas de su entorno. 	
		Iluminación del proceso creativo	<ul style="list-style-type: none"> Es original, tiene ideas no habituales. 	
		Verificación del proceso creativo	<ul style="list-style-type: none"> Comunica sus ideas explicándolas detalladamente. 	

	Desarrollo del producto creativo	Novedad del producto creativo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hace uso de elementos existentes y los renueva novedosamente. 	<p>La dimensión “Producto creativo” tiene un valor máximo de 5 puntos, un valor menor 0.</p> <p>1) SI (1 punto)</p> <p>2) NO (0 puntos)</p>
		Originalidad del producto creativo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sus creaciones son armoniosas. ▪ Sus creaciones son eficaces, es decir, supera las deficiencias o problemas que suelen tener los diseños comunes. 	
		Utilidad del producto creativo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza sus actividades haciendo más de lo que se le pide. ▪ Sus creaciones son novedosas o poco frecuente. 	
	Desarrollo del Contexto/ ambiente creativo	Historia del ambiente creativo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ha recibido estimulación temprana en años anteriores. 	<p>La dimensión “Contexto/ ambiente creativo” tiene un valor máximo de 5 puntos, un valor menor 0.</p> <p>1) SI (1 punto)</p> <p>2) NO (0 puntos)</p>
		Comunidad científica del ambiente creativo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Su escuela promueve la formulación y resolución de problemas. ▪ Su entorno muestra apoyo hacia las novedades creadas. 	
		Ambientes estimulantes del contexto creativo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Su entorno promueve una atmosfera que propicia el buen humor. ▪ El entorno familiar promueve la identidad, seguridad, confianza, autonomía y libertad. 	

CAPÍTULO II

BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN

1. Antecedentes de la investigación.

Los antecedentes de esta investigación están enfocados hacia estudios, cuyo énfasis es la realización y aplicación de programas de intervención psicopedagógica, en el contexto de que la creatividad fue una de sus principales variables, así mismo se tienen en cuenta otras investigaciones, cuya variable fue de influencia sobre otros campos del área educativa; por ejemplo, el rendimiento académico.

El estudio doctoral realizado por Pérez (2000) responde a su objetivo principal: evaluar el impacto de un programa de educación artística ofrecido a niños de 6-7 años, con el propósito de evaluar las relaciones entre dicha intervención educativa, la creatividad y otras variables del desarrollo infantil.

Se utilizó un diseño experimental, en dos grupos: experimental y control, cuyas variables son: creatividad gráfico-figurativa, verbal, motriz y sonoro-musical; las variables del desarrollo infantil: madurez intelectual verbal y no verbal, autoconcepto, juicio estético, habilidades musicales específicas, aptitudes perceptivo-motrices, esquema corporal y conducta social.

Se utilizó el pretest y posttest. Además, se utilizaron los siguientes instrumentos: Cuestionario de identificación general del alumno (Pérez, 1996); Cuestionario de identificación general del profesor (Pérez, 1996); Test de Abreacción para evaluar la creatividad. TAEC (De la Torre, 1991);

Test de pensamiento creativo. Batería gráfica (Torrance, 1974); Test de pensamiento creativo. Batería verbal (Torrance, 1974); Pensando creativamente en acción y movimiento (Torrance, 1980); Test de creatividad sonoro-musical (Pérez, 1996); Batería de aptitudes diferenciales y generales. BADYG. Nivel gráfico B (Yuste, 1988); Test de copia de una figura compleja (Rey, 1959/1984); Test del esquema corporal (Riba Amella, 1983); Cuestionario de personalidad para niños (6-8 años) ESPQ (Coan y Cattell, 1966/1990); Escala de percepción del autoconcepto infantil. PAI (Villa y Auzmendi, 1992); Batería de Socialización. BAS-1 y 2 (Silva y Martorell, 1989); Test de apreciación de dibujos (Graves, 1946/1979); Tests musicales para niños (Zanatti, 1980); Reproducción de estructuras rítmicas (Stambak, 1958/1960).

El programa educativo fue aplicado en una muestra de 135 niños, distribuidos en 8 grupos de primer grado de primaria, de los cuales 6 aulas fueron expuestas al programa y los otros 2 grupos desempeñaron la condición de control. La verificación de la homogeneidad de las condiciones experimental y control respecto a dichas variables, se realizaron a través de varianza (ANOVA) en el caso de variables cuantitativas, y análisis de chi-cuadrado (χ^2) con variables cualitativas. Todos los análisis se realizaron con el programa SPSS 7.5.

El programa no tuvo influencias significativas sobre la creatividad gráfico-figurativo, pero si en la creatividad verbal, motriz y sonoro-musical, para lo cual el grupo experimental obtuvo mejores resultados en las pruebas posttest en comparación del grupo control. Así mismo, como en el

resto de las variables del desarrollo: madurez intelectual verbal y no verbal, autoconcepto, juicio estético, habilidades musicales específicas, aptitudes perceptivo-motrices, esquema corporal y conducta social.

La investigación de Garaigordobil (2003) presenta el principal objetivo: diseñar un programa de intervención basado sobre el juego cooperativo-creativo para niños y niñas de tercer ciclo de educación primaria. El estudio empleó un diseño experimental, con pretest y postest, con grupos de control, la muestra estuvo compuesta por 86 personas de 10 a 11 años; los cuales estuvieron distribuidos en 4 grupos, dos formados por 54 sujetos seleccionados aleatoriamente constituyendo así la condición experimental y los otros 2 grupos fueron de control, 32 niños para completar el total de la suma.

La implementación del programa estuvo distribuida en una sesión semanal de dos horas de juego pro social creativo durante todo el curso escolar. La dinámica de la actividad terminaba siempre constituye un debate, cuya meta principal: la estimulación de la comunicación, las actitudes pro sociales y la creatividad multidimensional.

Se utilizaron 13 instrumentos antes y después del programa, se midió los efectos del programa en las siguientes variables: conductas sociales diversas (conducta de consideración con los demás, ansiedad, autocontrol, liderazgo, retraimiento, agresivas, pro sociales, asertivas, antisociales, pasivas), estrategias cognitivas de resolución de situaciones sociales, estabilidad emocional, imagen de los compañeros del grupo, rasgos de personalidad creadora, autoconcepto, inteligencia y creatividad. Los

instrumentos fueron validados mediante análisis descriptivos: media y desviaciones típicas; análisis de inferenciales de varianza: MANOVA, MANCOVA, ANOVA, ANCOVA.

Se observó un impacto significativamente positivo del programa sobre los factores del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños que recibieron las sesiones. El estudio concluyó que el programa potencializó: 1) la estabilidad emocional; 2) una mejoría del autoconcepto; 3) un aumento de la inteligencia verbal y del pensamiento asociativo verbal relacionado con la creatividad: fluidez de ideas y originalidad; 4) una mejora de la conducta, en rasgos de personalidad creadora, creatividad verbal y creatividad grafico-figurativa (abreacción, elaboración, originalidad, rendimiento creativo gráfico).

La investigación de Prado (2004) tuvo la iniciativa: el desarrollo de un programa de intervención psicopedagógica en un grupo heterogéneo: una población de niños con y sin capacidades de superdotación intelectual, cuyo objetivo principal fue conocer la percepción de la creatividad de los niños sobredotados. Se estudiaron las variables: creatividad cognitiva, cociente intelectual (CI), rendimiento académico, factores demográficos (edad, sexo, curso escolar), creatividad percibida del niño superdotado (por parte de madres, profesores, compañeros, niños sobre dotados); se consideraron los factores: flexibilidad y fluidez, originalidad, elaboración, independencia, tolerancia a la ambigüedad, apertura a la experiencia, sensibilidad a los problemas, tenacidad, gusto por lo complejo y alta motivación intrínseca, curiosidad y otras características de personalidad

relacionadas con la creatividad: sentido del humor, auto-exigencia y seguridad en sí mismo, sociabilidad, desinhibición y capacidad de liderazgo, activo e indagador, e intereses múltiples.

La población objeto de estudio la conformaron padres, madres, profesores, compañeros y niños sobredotados, en una muestra de 32 sujetos superdotados (23 niños y 9 niñas), de 5 a 14 años, con CI entre 126 y 165.

Se usaron instrumentos adaptados para madres-padres, profesores, compañeros y para los niños superdotados, de acuerdo con las variables de la creatividad, sin dejar al margen el proceso de validación, fueron analizados bajo programas estadísticos que arrojaron los resultados de varianza y correlación. Los resultados expresaron: No existe correlación significativa entre el CI y creatividad, ni con el rendimiento académico según la percepción de los padres, profesores, compañeros y propios niños superdotados. Tampoco hubo correlación significativa entre el sexo y la edad con la creatividad. Para las madres, fueron menos creativos los niños superdotados. Además los niños superdotados se auto-perciben creativos, según la información percibida de las personas quienes les rodean.

Navarro (2008) realizó una investigación para mejorar la creatividad en el aula de primaria, cuyo principal objetivo fue comprobar hasta qué punto la creatividad del individuo se puede controlar; es decir, medir, mejorar y relacionar con otros rasgos, mediante metodología cuasi-experimental, en dos grupos: control y experimental, distribuidos: a) Grupo de control: de 45 alumnos de 1° grado se tomaron 21 y de los 45 estudiantes de 3° se

tomaron 22; b) Grupo experimental: 24 alumnos de 1º y 23 estudiantes de 3º. La muestra estuvo constituida por 90 sujetos en edades entre 8 y 10 años.

Los instrumentos utilizados fueron pruebas estandarizadas y validadas: la prueba de TORRANCE, CREA, BADYG, CESTIONARIO DEL TALENTO CREATIVO, CUESTIONARIO DE PERSONALIDAD PARA NIÑOS (ESPQ), EL CUESTIONARIO DE CREATIVIDAD DE GIFT1, estas pruebas se realizaron antes y después de la intervención, diseñado por Renzulli en 1986.

Las pruebas de los test arrojaron que la creatividad y la inteligencia no tienen relación significativa; por otro lado, los rasgos de personalidad inciden sobre el desarrollo de la creatividad; el grupo experimental obtuvo mayor puntuación en flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración e imaginación. En conclusión, la aplicación del programa favorece y mejora la creatividad en los estudiantes.

El objetivo principal de la investigación doctoral de Ruiz (2010) es conocer en qué grado la práctica educativa influye sobre la potenciación o inhibición de la creatividad del alumnado del tercer curso de Educación Infantil. La metodología es mixta: cualitativa y cuantitativa, en una investigación no experimental, cuya población estuvo conformada por niños de 3º curso de educación primaria; se seleccionaron 167 niños de 8 centros educativos de la provincia de Málaga, en un promedio de 21 niños por cada institución, de los cuales 4 tienen necesidades educativas especiales (N.E.E). El total de la muestra fue seleccionada en referencia a las docentes

de cada grupo, los cuales estaban interesadas (ya que todas eran mujeres), en llevar a sus aulas diferentes prácticas educativas.

Las pruebas implementadas fueron: Test de pensamiento creativo (TTCT), Escala de conductas y rasgos de personalidad creadora (EPC), Test de inteligencia creativa (CREA), Escala del flujo de la creatividad (EFC) y una entrevista semiestructurada a las maestras; la mayoría de ellas están dirigidas a los padres y maestras de los niños en edad infantil, todos los instrumentos utilizados para evaluar la creatividad estuvieron expuestos a criterios de correlación, validez predictiva y un grupo de expertos, quedando depuradas las pruebas.

Después de un año de trabajo, se concluyó que las aulas que utilizaron el método constructivista en comparación con los métodos tradicionales obtuvieron mejores resultados; también quienes obtuvieron instrucción mediante el método Montessori. La creatividad verbal está directamente más afectada por la práctica docente que por la creatividad figurativa; las variables: originalidad y fluidez verbal se incrementaron por las prácticas constructivistas.

Se concluye que la práctica docente busca alternativas y métodos de enseñanza contemporáneos; también influye sobre el desarrollo de la creatividad en los niños, al margen de programas de intervención psicopedagógica extracurriculares.

El estudio doctoral de Soto (2013) realiza un Programa para el Desarrollo del Pensamiento Divergente Infantil (DEPDI), con el objetivo general: permitir un incremento significativo en el pensamiento creativo de los

estudiantes de segundo ciclo de educación inicial. El estudio es experimental, realizado en una escuela infantil en Madrid, en la comunidad de Gatafe, durante el tiempo de un curso lectivo (octubre – junio), en una muestra total de 57 niños entre 3 y 6 años. Se determinaron 3 grupos clasificados por edades. El primer subgrupo quedó conformado por 14 niños de 3 años; el segundo por 26 niños de 4 años y el tercer subgrupo por 17 niños de 5 años. Con los niños de 5 años, se trabajó 2 sesiones semanales; y con los grupos de 3 y 4 años, 1 sesión semanal, de 30 a 40 minutos.

A los niños se les aplicó el programa; a los padres y maestros se les aplicó un pretest y un posttest. Para el análisis descriptivo de la edad se utilizó la prueba ANOVA, la prueba estadística de Duncan. A mayor edad hubo mayor significancia, se concluye que la experiencia previa le suma mayores habilidades en el desarrollo del pensamiento divergente.

Las niñas tuvieron mejor rendimiento, debido a su facilidad para concentrarse durante más tiempo en tareas de atención. Se concluye que los niños y niñas del programa tuvieron un notable desempeño para el desarrollo del pensamiento divergente.

El estudio de Belmonte (2013) tiene dos objetivos principales; primero, estudiar las posibles relaciones entre inteligencia emocional y creatividad; segundo, estudiar la incidencia de ambas en el rendimiento académico de los estudiantes adolescentes. La muestra está compuesta por 670 alumnos de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), adscritos a 3 centros privados de la provincia de Alicante, España. El primer grupo integrado por 106 estudiantes de una institución educativa de San Juan; 293 alumnos de la

localidad de Alicante y 271 de un colegio situado en la localidad de Elda. Los estudiantes tienen edades entre 12 y 16 años. El muestreo fue de carácter incidental.

Para la Inteligencia Emocional, se utilizaron 3 instrumentos para medir factores importantes de la variable: autocontrol y bienestar emocional, factor percepción y asimilación emocional, y dimensiones intrapersonal e interpersonal; para la creatividad se usó el test de pensamiento creativo de Torrance, para hallar dimensiones relacionadas con el pensamiento divergente. El rendimiento académico se midió a través de las calificaciones finales en escala de 1 a 10, las cuales fueron facilitadas en los centros educativos, esta variable se agrupó en 3 dimensiones: ámbito lingüístico, ámbito científico y ámbito social. El análisis se realizó teniendo en cuenta los procedimientos estadísticos descriptivo, correlacional, inferencial, predictivo, etc. Se concluye que la relación entre Inteligencia Emocional y creatividad no es clara; existe correlación entre las diferentes patologías que implican el desajuste emocional y la creatividad. En la relación entre rendimiento académico y creatividad, los estudiantes obtuvieron resultados más altos en pensamiento divergente; a mayor pensamiento divergente mayor rendimiento académico; la inteligencia emocional es un factor predictivo del rendimiento académico.

2. Bases teóricas de la investigación

2.1. Marco histórico

En este acápite, se desglosan en orden cronológico los acontecimientos históricos más importantes de esta investigación. En 1950, el psicólogo estadounidense Joy Paul Guilford expuso frente a la Asociación General de Psicología su conferencia llamada “*Creativity*”, construyendo las bases de su investigación, el término no era desconocido, no se había investigado.

La creatividad ha estado siempre presente en la historia de ser humano; en la *era primitiva*, el hombre buscó su aspecto más creativo, le exigía la supervivencia. Sus principales creaciones: lenguaje, herramientas para la caza y el arte rupestre. La *antigüedad* es la época cuando el hombre crea la escritura, las matemáticas y el papel; cambia la historia de la humanidad; la poesía, la oratoria, los cantos épicos nacen como arte, convirtiendo las formas creativas en algo más racional.

La *edad media* (también conocida como “*oscurantismo*”) se da entre los siglos V y XV, la alquimia hace que la creatividad busque diversas formas científicas, se mezcla la poesía y la química; en el *renacimiento*, significa nuevo amanecer, el hombre cultiva la curiosidad. Los artistas se revelan en la arquitectura, la escultura, la pintura, la imprenta; en el *siglo XX*, nace el surrealismo en las artes, la combinación de sueño y realidad, se apodera del lienzo creativo, muestra al hombre desde su perspectiva inconsciente (Velasco, 2007; Chávez & Lara, 2000).

Como se puede observar, la creatividad ha estado presente en todas las etapas del ser humano, ha sido una habilidad que ha potencializado los

inventos que mejoraron la calidad del ser humano. A continuación, se observan algunos autores que han abordado el tema de la creatividad.

La creatividad en la época contemporánea

Garaigordobil (2006) presenta una reseña histórica de los principales exponentes de la creatividad. Para este análisis se desglosan en orden cronológico.

Galton (1869) abordó la genialidad, sostuvo que las personas creativas heredaron esa cualidad que los predisponen a crear grandes cosas. Ribot, en 1901, derribó este argumento, considerando que la creatividad no es exclusiva de los genios ni es hereditaria, todos poseen la genialidad en diversa proporción (Garaigordobil, 2006)

Guilford (1950) sienta las bases de los estudios de la creatividad, dejando al margen las ideas iniciales del ingenio heredado, subrayando en contraste posibilidad de ser estimulada (Fuentes & Torbay, 2004); según Coronado-Hijon (2015), para Guilford, la creatividad implica pensamiento divergente: fluidez, flexibilidad y originalidad. La fluidez es la capacidad de producir ideas de solución de problemas en corto tiempo; la flexibilidad implica cambiar el enfoque de la solución del problema y la originalidad es la formulación de sugerencias inusuales, incluso únicas.

Torrance (1963), psicólogo educativo, elaboró una variedad de pruebas para medir el pensamiento divergente. Según Goñi (2000), Torrance define la creatividad: el proceso de volverse sensible ante los problemas, falta de armonía, formular hipótesis y posiblemente modificarlas. En su trayectoria

investigativa, este autor desarrolló diversos estudios, analizó la creatividad en los estudiantes desarrollando baterías para medirla.

Chambers (1973) observó que los docentes estimulaban la creatividad de sus estudiantes, la metodología de los profesores estaba asociada con clases informales, cuyos tópicos eran propuestos por los mismos estudiantes, además los maestros interactuaban con ellos en áreas fuera del aula. Los maestros que inhibían la creatividad fueron descritos por los alumnos como personas quienes no valoraban la aportación de ideas (Garaigordobil, 2006)

Para Amabile (1983), el entorno es factor determinante del desarrollo de la creatividad, las destrezas que competen para acrecentar las habilidades creativas son: a) destrezas relevantes para el campo, incluye el conocimiento previo y técnicas dependen de las capacidades cognitivas, perceptivas, motrices propias del individuo, así como la preparación académica; b) destrezas relevantes para la creatividad, incluye el estilo cognitivo, conocimiento implícito o explícito para generar ideas novedosas y el estilo de trabajo, depende de las características de la personalidad, la experiencia y el entrenamiento; c) motivación por la tarea, incluye la actitud y la motivación frente a la tarea, depende de la estimulación inicial, las limitaciones del entorno y capacidad para reducirlas (Garaigordobil, 2006).

Sternberg y Lubart (1991-1997) formularon una teoría de la creatividad, incluye seis elementos relacionados: 1) Habilidades Intelectuales, consiste en un conjunto de procesos mentales utilizados para recibir, transformar y exteriorizar la información. La relevancia para la creatividad está asociada

con el análisis y resolución de problemas; 2) Conocimiento, se refiere a las concepciones previas del asunto, producto o material, es difícil manejar un producto creativamente si no se conoce; 3) Formas de pensar -estilos de pensamiento-, es el modo habitual como la persona procesa la información y aborda sus ideas y tareas, se destacan tres tipos: legislativo, global-local y progresivo; 4) Personalidad, se destacan 5 características: tolerancia a la ambigüedad, disposición a perseverar y superar obstáculos, disposición para crecer y apertura a nuevas experiencias, disposición para la toma de riesgos, e individualismo y apoyo; 5) Motivación, es un elemento fundamental, actúa en dos vías, primero, porque el creativo necesita estar motivado para crear, y en segundo, el crear produce recompensa intrínseca tal como la realización personal; 6) Entorno, es el contexto donde se desarrolla el creador, esta puede ser una fuente de ideas, también dichas ideas pueden ser fomentadas o suprimidas (Cluoder, 2012 y Garaigordobil, 2006).

Csikszentmihalyi (1988, 1996/1998) manifiesta la dificultad de definir creatividad, considera que su significado abarca una dimensión más vasta. Destaca tres diferentes fenómenos asociados con la creatividad: 1) la persona quien tiene la habilidad para sostener conversaciones brillantes, tiene mente ágil y sus ideas son poco convencionales; 2) las personas observan el mundo que les rodea de manera novedosas; 3) las personas como Édison, Picasso o Einstein, hicieron cambios y aportes significativos para sus áreas de trabajo, son creativas. Para este autor, la creatividad se centra en algún tipo de idea o producto que crea campo o lo transforma en

uno nuevo. Para esto deben coincidir tres componentes: 1) el campo de conocimiento y acción, conjunto de reglas y elementos simbólicos en los cuales la persona puede pensar y actuar; 2) el ámbito de realización, es el conjunto de individuos quienes filtran las nuevas invenciones y determinan si son de valor y aporte al campo, el creador debe convencerlos de las bondades del nuevo producto para que sea aceptado; 3) la persona individual, esta se da cuando la persona reproduce en su mente el significado de los símbolos del dominio y del ámbito, para crear un conocimiento que le da dominio en el campo de su interés (Garaigordobil, 2006).

Dacey y Lennon (1998) mencionan que los procesos creativos son el resultado de la integración de factores biológicos, psicológicos y sociales. Las nuevas teorías apuntan en una dirección integradora de diversos factores que contribuyen a la creatividad (Garaigordobil, 2006).

2.2. Marco filosófico

La filosofía de la educación cristiana destaca a Dios: el supremo Creador, el libro de las Creencias de los Adventistas de Séptimo Día expresa que Dios creó todas las cosas en seis días, incluyendo al ser humano, hombre y mujer, a quienes delegó la responsabilidad: el cuidado de su creación. Además, reveló en las Sagradas Escrituras el relato fidedigno de su actividad creadora de la cual descansó al ser finalizada en el séptimo día y cuando todo quedó terminado Dios dijo que era “bueno en gran manera” (Asociación Ministerial de la Asociación General de los Adventistas del Séptimo Día, 2007).

En las Sagradas Escrituras se puede observar claramente la creatividad y todas sus dimensiones, los elementos explícitos son: a) un creador, Dios; b) un proceso creativo, la actividad creadora; c) un producto creativo, la creación y d) un ambiente/contexto creativo, el planeta tierra.

La narración bíblica inicia diciendo: “En el principio creó Dios los cielos y la tierra” (Génesis 1:1), indicando el personaje creador. Entre las características de la personalidad creativa de Dios incluye la seguridad y la sabiduría de su ser, Isaías 33:6 dice: “Él es la seguridad de sus días, sabiduría y conocimiento son sus riquezas salvadoras”. Su inteligencia sobrepasa todo entendimiento finito, Salmo 147: 5 expresa “Grande es el Señor nuestro, y mucho su poder, y su entendimiento es infinito”.

La motivación intrínseca de Dios es destacable cuando al crear al ser humano hace la invitación: “Hagamos al hombre a nuestra imagen y semejanza” (Génesis 1: 26), nadie le pide hacerlo, solo Él en su sola potestad decide su creación y actúa bajo esa motivación propia.

El proceso creativo se da en cuatro fases: *preparación, incubación, iluminación y verificación*. En la actividad creadora se ve explícito de la siguiente manera:

Génesis 1:2 dice: “La tierra estaba desordenada y vacía”; por lo tanto, Dios se dispone al trabajo, a este aspecto se le denomina *La preparación*. Seguidamente el proceso de *incubación* se evidencia cuando Dios usa los primeros tres días de la semana para adecuar los espacios que luego llenará de seres; por ejemplo, en el primer día separa la luz de las tinieblas, a la luz llamó día y a las tinieblas noche (Génesis 1: 4,5); en el día cuatro

llenó el espacio <día> con el sol y el espacio <tinieblas> con la luna y las estrellas (Génesis 1:16). Las piezas encajan perfectamente, pues *La iluminación* tuvo su lugar en el proceso. Por último, *La verificación* se hace presente al finalizar la semana de la creación, el relato bíblico dice: “Y vio Dios todo cuanto había hecho, y era bueno en gran manera” (Génesis 1: 31).

El criterio para evaluación del producto creativo en la obra de creación hecha por Dios se da a partir de los tres indicadores adjuntos a esta dimensión: *transformación, condensación y aplicabilidad*. En primera instancia, es destacar que Dios es capaz de crear sin materia prima preexistente, solo por la palabra de su boca. Según hebreos 11: 3 “lo que se ve fue hecho de lo que no se ve”; en ese mismo orden de ideas, *la transformación* también se observa en la creación del hombre, cuando Dios usa barro (un compuesto formado de agua y polvo, elementos que previamente creó de la nada). Es decir, mejoró los elementos formando uno nuevo totalmente diferente con mejores características.

En segundo lugar, *la condensación* se observa al destacar las características del hombre (solo por mencionar un elemento en la amplia creación de Dios), el Rey David, hablando de su cuerpo mencionó, “formidable y maravillosas son tus obras” (Salmos 139: 13, 14), lo que resalta la perfección de su creación, esto incluye sus características y utilidad. Por otra parte, Dios no solo creó al hombre, sino se aseguró de adecuar todo un entorno habitable en el que pudiera subsistir, este elemento se denomina *la aplicabilidad*.

Como última dimensión creativa se analizará el contexto creativo, el cual se refiere al entorno que rodea a quien crea, en este caso a Dios. Los indicadores adjuntos al contexto creativo son: *la historia, la comunidad científica y los ambientes estimulantes*, los cuales son de influencia para que las dimensiones mencionadas anteriormente se den con mejores resultados; sin embargo, en el caso de Dios, el creador supremo, el contexto se sale de los límites pronunciados, ya que Él es Todopoderoso, Omnisapiente y Omnipresente, 2 Crónicas 2:6 dice que “los cielos y los cielos de los cielos no lo pueden contener”. Por lo tanto, el ambiente creativo se sale del parámetro para medir su influencia sobre la obra creadora de Dios.

La creatividad es un eje Bíblico importante que permite conocer mejor las características de Dios y el amor que Él tiene para su creación.

2.3. Marco teórico

Los constructos de esta investigación se sustentan en las siguientes bases teóricas:

1. La creatividad y sus definiciones

La creatividad es una variable ampliamente definida por Guilford, Torrance, Gardner, Goleman, etc. quienes se dedicaron a investigar las implicaciones del mismo sobre el ser humano y la educación.

Esquivias (2004) realiza un cuadro comparativo y cronológico de las diferentes definiciones. A continuación, se podrá apreciar cada autor, su definición de creatividad y el año respectivo.

Figura 1. Autores y Definiciones del Concepto de ‘Creatividad’

Autor/Año	Definición de creatividad
Weithemer (1945)	“El pensamiento productivo consiste en observar y tener en cuenta rasgos y exigencias estructurales. Es la visión de verdad estructural, no fragmentada”.
Guilford (1952)	“La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”.
Thurstone (1952)	“Es un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo”
Osborn (1953)	“Aptitud para representar, prever y producir ideas. Conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa”.
Barron (1955)	“Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento”.
Flanagan (1958)	“La creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo”.
May (1959)	“El encuentro del hombre intensamente consciente con su mundo”.
Fromm (1959)	“La creatividad no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona”.
Murray (1959)	“Proceso de realización cuyos resultados son desconocidos, siendo dicha realización a la vez valiosa y nueva”.
Rogers (1959)	“La creatividad es una emergencia en acción de un producto relacional nuevo, manifestándose por un lado la unicidad del individuo y por otro los materiales, hechos, gente o circunstancias de su vida”.
Mac Kinnon (1960)	“La creatividad responde a la capacidad de actualización de las potencialidades creadoras del individuo a través de patrones únicos y originales”.
Getzels y Jackson (1962)	“La creatividad es la habilidad de producir formas nuevas y reestructurar situaciones estereotipadas”.

Parnes (1962)	“Capacidad para encontrar relaciones entre ideas antes no relacionadas, y que se manifiestan en forma de nuevos esquemas, experiencias o productos nuevos”.
Ausubel (1963)	“La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera”.
Freud (1963)	“La creatividad se origina en un conflicto inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión”.
Bruner (1963)	“La creatividad es un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior”.
Drevdahl (1964)	“La creatividad es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que esencialmente puedan considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen”.
Stein (1964)	“La creatividad es la habilidad de relacionar y conectar ideas, el sustrato de uso creativo de la mente en cualquier disciplina”.
Piaget (1964)	“La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”.
Mednick (1964)	“El pensamiento creativo consiste en la formación de nuevas combinaciones de elementos asociativos. Cuanto más remotas son dichas combinaciones más creativo es el proceso o la solución”.
Torrance (1965)	“La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados”.
Gutman (1967)	“El comportamiento creativo consiste en una actividad por la que el hombre crea un nuevo orden sobre el contorno”.
Fernández (1968)	“La creatividad es la conducta original productora de modelos o seres aceptados por la comunidad para resolver ciertas situaciones”.
Barron (1969)	“La creatividad es la habilidad del ser humano de traer algo nuevo a su existencia”.

Oerter (1971)	“La creatividad representa el conjunto de condiciones que proceden a la realización de las producciones o de formas nuevas que constituyen un enriquecimiento de la sociedad”.
Guilford (1971)	“Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados”.
Ulmann (1972)	“La creatividad es una especie de concepto de trabajo que reúne numerosos conceptos anteriores y que, gracias a la investigación experimental, adquiere una y otra vez un sentido nuevo”.
Aznar (1973)	“La creatividad designa la aptitud para producir soluciones nuevas, sin seguir un proceso lógico, pero estableciendo relaciones lejanas entre los hechos”.
Sillamy (1973)	“La disposición para crear que existe en estado potencial en todo individuo y en todas las edades”.
De Bono (1974)	“Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento”.
Dudek (1974)	“La creatividad en los niños, definida como apertura y espontaneidad, parece ser una actitud o rasgo de la personalidad más que una aptitud”.
Wollschlager (1976)	“La creatividad es como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los problemas dados en una realidad social”.
Arieti (1976)	“Es uno de los medios principales que tiene el ser humano para ser libre de los grilletes, no sólo de sus respuestas condicionadas, sino también de sus decisiones habituales”.
Torrance (1976)	“Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados”.
Marín (1980)	“Innovación valiosa”.

Pesut (1990)	“El pensamiento creativo puede ser definido como un proceso metacognitivo de autorregulación, en el sentido de la habilidad humana para modificar voluntariamente su actividad psicológica propia y su conducta o proceso de auto-monitoreo”.
De la Torre (1991)	“Capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas”.
Davis y Scott (1992)	“La creatividad es, el resultado de una combinación de procesos o atributos que son nuevos para el creador”.
Gervilla (1992)	“Creatividad es la capacidad para generar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad”.
Mitjáns (1995)	“Creatividad es el proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple exigencias de una determinada situación social, proceso que, además tiene un carácter personalógico”.
Csikszentmihalyi (1996)	“La creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que transforma un campo ya existente en uno nuevo”.
Pereira (1997)	“Ser creador no es tanto un acto concreto en un momento determinado, sino un continuo ‘estar siendo creador’ de la propia existencia en respuesta original... Es esa capacidad de gestionar la propia existencia, tomar decisiones que vienen ‘de dentro’, quizá ayudadas de estímulos externos; de ahí su originalidad”.
Esquivias (1997)	“La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía”.
López y Recio (1998)	“Creatividad es un estilo que tiene la mente para procesar la información, manifestándose mediante la producción y generación de situaciones, ideas u objetos con cierto grado de originalidad; dicho estilo de la mente pretende de alguna manera impactar o transformar la realidad presente del individuo”.
Rodríguez (1999)	“La creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas”.
Togno (1999)	“La creatividad es la facultad humana de observar y conocer un sinfín de hechos dispersos y relacionados generalizándolos por analogía y luego sintetizarlos en

una ley, sistema, modelo o producto; es también hacer lo mismo, pero de una mejor forma”.

De la Torre (1999)	“Si definir es rodear un campo de ideas con una valla de palabras, creatividad sería como un océano de ideas desbordado por un continente de palabras”.
Gardner (1999)	“La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso icono-clásticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás”.
Goleman, Kaufman y Ray (2000)	“...contacto con el espíritu creativo, esa musa esquiva de las buenas –y a veces geniales- ideas.”
Matisse (s. f.)	“Crear es expresar lo que se tiene dentro de sí”.
Gagné (s. f.)	“La creatividad puede ser considerada una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos”.
Acuña (s. f.)	“La creatividad es una cualidad atribuida al comportamiento siempre y cuando éste o su producto presenten rasgos de originalidad”.
Grinberg (s. f.)	“Capacidad del cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Se relaciona con la efectiva integración de ambos hemisferios cerebrales.”
Bianchi (s. f.)	“Proceso que compromete la totalidad del comportamiento psicológico de un sujeto y su correlación con el mundo, para concluir en un cierto producto, que puede ser considerado nuevo, valioso y adecuado a un contexto de realidad, ficción o idealidad”.

(Tomado de Esquivias, 2004, pp. 4-7)

Los autores citados refirieron la creatividad desde sus respectivas áreas de conocimiento; se puede concluir que la creatividad es la habilidad potencializada de todos los seres humanos para crear, originar ideas y

elementos de forma innovadora y fluida, cuya actividad genera el resultado: un producto de trascendencia.

2. Enfoques teóricos de la creatividad

La creatividad se ha analizado desde diferentes disciplinas: la psicología, la sociología, la epistemología, el psicoanálisis, la ciencia el arte, la cultura, etc. Cada una tiene un enfoque, cuyos autores definen este constructo y presentan sus modelos teóricos.

2.1. Teorías Implícitas

Las teorías basadas sobre la personalidad creativa están enfocadas hacia el individuo y todas las capacidades de creador. Según Wegner y Vallacher (1977, citados por Prado, 2004), “las teorías implícitas son aquellas teorías hechas por el hombre de la calle con el fin de explicar, controlar y rededir futuros eventos”. A continuación, se presentan las principales teorías implícitas de la creatividad.

2.1.1. Teoría de la búsqueda de sí mismo

La base teórica de este enfoque está dirigida a la personalidad creativa que se refleja en su creación; según Rodríguez (1989, citado por Henao & Berrío, 2014) existe una reciprocidad entre el producto final y su creador, ya que “las creaciones se convierten en una prolongación de las personas a través de tiempo y el espacio”, aunque se encuentre ausente por distancia o muerte. Según Obradors (2007), la teoría de la búsqueda de uno mismo usa la expresión artística o creativa: camino para llegar al conocimiento profundo de su ser interior. El perfil de tal artista tiene características intelectuales, pero de gran introspección que lo aleja de mundo externo

completamente. Convirtiéndose la obra de arte en obsesión y el espejo de sí mismo. En el contexto de esta teoría, la creatividad es un proceso, cuya persona creativa explora el interior de su ser, al final del proceso resulta una obra o producto creativo que refleja el carácter mismo del artista.

2.1.2. Teoría de la expresión emocional

Esta teoría refiere los estados emocionales que impulsan a la persona para ser creativo. Según Obradadors (2007), los conflictos internos y los estados emocionales constituyen la fuente principal de inspiración para el artista; esta teoría coincide con la Freudiana: la creatividad es el resultado directo de los problemas emocionales del ser, existe lucha entre el consciente y el inconsciente.

De acuerdo con Romo (1998, citado por Fuentes & Torbay, 2004), el artista hace una catarsis para aflorar sentimientos y emociones, dejando inspiración para la creación. Para lograr esta experiencia, se busca nuevas prácticas para destacar sus más profundos sentimientos, además se asocia al genio creativo con rasgos de personalidad específicas: tendencia al consumo de estupefacientes y una introversión extrema con cuadros extrovertidos exagerados. La base de esta teoría son las emociones: fuente de inspiración creativa.

2.1.3. Teoría de comunicación

En esta teoría, el quehacer creativo es el medio para producir sentimientos, el artista logra impactar con sus creaciones artísticas, se les consideraba inspirados por el Espíritu de Dios (Obradors, 2007, p. 44, 45)

Según Romo (1997), la iglesia católica conservaba el mito: las obras de arte lograban transmitir fervor y sublimidad, eran terminadas por la virgen María. A diferencia de la teoría de expresión emocional, la creación no se agota al finalizar su ejecución, su pico más alto es el producto final, expuesto para deleite de los presentes. La creatividad se destaca cuando el producto final es puesto a disposición del público, quien le da un alto valor si la obra creativa logra conmoverle.

2.1.4. Teoría dotes especiales innatas

Kris y Kurs destacan en esta teoría; en 1934 escribieron: *La leyenda del artista*. Narran la vida del artista humilde, desde la infancia destacan sus dotes artísticas innatas, lucha para expresarse y para lograr su talento en ambiente adverso, cuyo final es feliz, lleno de reconocimiento y ascenso social.

Según Romo (1998, citado por Henao & Berrío, 2014), la teoría de dotes especiales se consolida durante el renacimiento, el artista es poseedor de la inspiración: visión interior de está poseído por la divinidad. Su genio viene desde su nacimiento y para los demás mortales es imposible llegar hasta su nivel. La sentencia: “el artista nace, no se hace”.

Por su parte, Velasco (2007) concuerda con Romo: esta teoría implícita representa una de las principales creencias de la mitología artística, el genio creativo tiene capacidades innatas muy sobresalientes; además en el campo psicológico, dichos rasgos pueden ser hereditarios.

2.2. Teorías explícitas

En el marco psicológico, estas teorías realizan un acercamiento a la creatividad, desde una concepción en las investigaciones científicas. A continuación, se presentan las principales teorías explícitas de la creatividad.

2.2.1. Teorías referidas a la persona creativa

La persona creativa es pieza fundamental para la actividad creativa, posee las características y habilidades para el desarrollo de ideas novedosas y la realización de un proceso, cuyos resultados son asombrosos. Para calificar al sujeto creativo se considera dos aspectos: la personalidad y la inteligencia. Aunque existen parámetros determinantes, nunca habrá dos personas creativas con las mismas cualidades. De la Torre (2003, citado por Montoya, 2014) expresa que no todas las personas son creativas en la misma forma, esta cualidad se mide de acuerdo con su área de desempeño y con los problemas diarios; se marca la diferencia de cuatro grupos de personas:

- a) El genio creador: las personas tienen condiciones incomparables para la creatividad, generan ideas novedosas y cambios para la sociedad en el presente y en el futuro.
- b) Persona creadora: las personas expresan su creatividad mediante obras valiosas e importantes, no trascienden a la fama.
- c) Persona creativa: las personas tienen la habilidad para crear, generar y comunicar ideas nuevas, cuya creatividad es una habilidad potencial; en este grupo entra todos individuos.

d) Personas pseudocreativas: las personas usan su ingenio y creatividad no para crear y construir, sino para desarrollar ideas en contra de la sociedad y destruyen los valores u otro bien comunitario.

Diferentes teorías se han escrito para unificar un cuerpo teórico con el propósito de identificar los rasgos de personalidad y los aspectos cognitivos asociados a la creatividad; sin embargo los autores se han polarizado en uno u otro subtema. Por ejemplo, Barron (1969) y MacKinnon (1962) hablaron sobre los aspectos de la personalidad creativa; Johnson-Laird (1989), Weisber (1986), Langley (1987) y otros dirigieron su atención hacia los aspectos cognitivos de la creatividad. A continuación, se desglosan ambos ítems:

Rasgos de la personalidad de las personas creativas

Las características de la personalidad creativa son muchas, no presentes de la misma forma en todas las personas, pueden ser innatas o adquiridas, varían de acuerdo con las experiencias de cada individuo. Tales características son detectables, se manifiestan abiertamente. Bermúdez (2000, citado en Chico, 2015) define la personalidad: “una organización relativamente estable de características tanto, y tanto innatas como adquiridas, bajo las condiciones especiales de su desarrollo que conforman el equipo peculiar y definitorio de conducta con que cada individuo afronta las diferentes situaciones”.

Ghiselin, Taylor, Lowenfeld, Golann, entre otros autores, han escrito acerca de la personalidad creativa; Barron, Guilford y MacKinnon formularon las primeras hipótesis.

Klausmeier y Goodwin (1993, en Martín, 2011) determinan los rasgos de la personalidad creativa: alto grado de capacidad intelectual; valoran con exactitud las cosas intelectuales y cognoscitivas; valoran su propia independencia y autonomía; son fluidos para hablar y expresar sus ideas; son muy productivos; se interesan en problemas filosóficos: la religión, los valores y el sentido de la vida; tienen grandes aspiraciones; piensan y asocian ideas de forma poco usual; los procesos de pensamiento son informales; tienen muchos intereses; son personas interesantes y atractivas; son honrados y sinceros; su comportamiento es honesto y congruente con sus modales personales.

Para Guilford (1950, citado por Coll et al., 2006), la personalidad creativa es la combinación de rasgos característicos: la invención, la elaboración, la organización, la composición y la planificación. Las personas con estas virtudes se consideran creativos.

Feist (1999) evaluó la validez predictiva de los rasgos de la personalidad creativa, determinó las características: autoconfianza, tolerancia, apertura, autonomía, afectivamente inestables, en la mayoría de los casos asocial (e incluso antisociales); los sujetos creativos están abiertos a nuevas experiencias e ideas, están orientados al éxito y al trabajo (Ruiz, 2004).

Cada autor desglosa los rasgos de la personalidad creativa desde diferentes perspectivas, Gardner (1995, citado por Ramírez, 2015) lo

describe como un individuo que resuelve regularmente problemas y elabora productos y/o soluciones novedosas, aceptadas por el entorno. Gardner (2010, citado por Montoya (2014) habla de sujetos poco convencionales, seguros de sí mismos, con una insensibilidad ante la crítica, apasionados por el trabajo con el cual desean dejar una huella en el mundo.

Por su parte, Csikszentmihalyi (citado por Conde, 2015) considera que el individuo creativo enfrenta el ámbito; tiene facetas contradictorias entre sí que le permiten balancear sus estados y emociones, además soportar y reponerse a las adversidades propias de las personas creativas. Los diez rasgos contradictorios son: a) energía física vs calma y reposo; b) “avispados” vs ingenuos; c) carácter lúdico vs disciplinado; d) fantasía vs sentido de la realidad; e) Extroversión vs intraversión; f) humildes vs orgullosos; g) masculinidad vs feminidad; h) conservador vs rebeldes; i) apasionados vs objetivos; j) capacidad de sufrimiento vs placer.

Por último, Tardif y Sternberg (1988, citados por Gómez & Córdoba, 2014) concluyen que las personas creativas tienen la capacidad de asumir riesgos intelectuales, curiosidad, perseverancia, apertura a nuevas experiencias y desarrollo, disciplina y compromiso en su trabajo, orientación hacia la tarea, alta motivación intrínseca, libertad de espíritu que les permite rechazar los límites y reglas propuestos por otros, y la necesidad de enfrentarse a retos y resolverlos. Los mismos autores citan a Rodríguez (1985), quien desglosa una lista complementaria: capacidad de mostrarse afectivas con soltura y libertad, capacidad para entusiasmarse,

capacidad para enfrentar riesgos, capacidad para ir más allá de la superficie, tolerancia a la frustración y capacidad de tomar decisiones.

Aunque las características de la personalidad creativa están descritas; en todas las personas, tales rasgos se presentan en diferentes grados y dimensiones, los aspectos de personalidad no son innatos e inmutables, se forjan a través del entorno y la experiencia de cada individuo en particular.

Aspectos cognitivos de las personas creativas

Los aspectos cognitivos del ser humano refieren todos los procesos que debe ejercer el ser humano, para percibir, procesar, almacenar y reproducir la información, con el propósito de convertirla en conocimientos de su dominio.

De acuerdo con Morais y col (2009, citados por Gómez & Córdoba, 2014), las personas creativas tienen las siguientes variables cognitivas: capacidad de razonamiento, capacidad de resolver problemas por “Insight”, capacidad de pensamiento divergente y capacidad de encontrar un problema. Los mismos autores citan a Rodríguez (1985), quien menciona las características cognitivas del sujeto creativo: percepción, curiosidad, capacidad intuitiva, capacidad crítica e imaginación. A continuación, se desglosan las variables del factor cognitivo:

Capacidad de razonamiento, de acuerdo con Montoya (2014), tiene relación con los procesos de justificación de las situaciones problemáticas así como estrategias para resolverlas. Esta capacidad requiere: “imaginación, puntos de vista diferentes, formulación de preguntas,

refutación de afirmaciones, justificación de procesos, asertividad y búsqueda de soluciones alternativas”

Capacidad de resolver problemas por “Insight”, Wertheimer introduce en la investigación creativa el término “insight”, proviene del inglés, se traduce: percepción, entendimiento o visión interna (Hurtado-Velarde, 2016); según Henao & Berrío (2014), la resolución de problemas no se da por ensayo/error, sino por “insight”; por “iluminación”, equivalente a la “experiencia del ajá”, está sujeta a la organización y enfoque de los elementos, cuyo resultado es el origen de una solución original.

Capacidad de pensamiento divergente, Según Cluoder (2012, 2014) es la facultad de pensar abiertamente, en forma lúdica y lateral, puede generar una variedad de soluciones originales y poco comunes ante un mismo problema de manera fluida y flexible. Esta habilidad es primordial para la creatividad, implica “pensar en múltiples direcciones”, además involucra un cambio y la investigación.

Capacidad intuitiva, es el proceso cognitivo, se percibe y procesa la información del entorno; de esta manera, prever movimientos con la finalidad de adelantarse a los hechos (Quintero, 2014).

Capacidad Crítica, es la habilidad cognitiva para la concientización de los propios actos éticos y los sucesos de la realidad con plena consciencia del contexto y la actitud del compromiso (Vargas, 2016).

Percepción, para Vargas (2016), la percepción es la base sobre la cual se fundamenta toda capacidad para adquirir el conocimiento, permite recibir los estímulos externos; Trigo (2015) agrega que se pone en funcionamiento

a través de los siete sentidos (vista, olfato, oído, tacto, kinestésico, gusto e intuición).

Imaginación, Gardner (2016) define la imaginación visual-espacial: la fuente primaria del pensamiento, se puede pensar claramente en un concepto o proceso si se evoca previamente una imagen. Para Cluoder (2014), el acto de imaginación es la vía a través de la cual se concibe la experiencia no verbal de la imagen: indispensable en todo proceso creativo.

Curiosidad, es la capacidad, estimula el deseo de adquirir información valiosa e importante para comprender mejor su entorno, permite involucrarse en el proceso de aprendizaje, descubriendo e investigando el mundo. Si el niño tiene curiosidad aprende (Cluoder, 2014).

Todas estas habilidades cognitivas son indispensables para las personas creativas, permiten percibir el entorno, comprender los problemas con capacidad crítica y contextualizada, para encontrar soluciones apropiadas y novedosas.

A pesar de que Guilford y otros descartaron la creatividad con los factores cognitivos, expresando que el coeficiente intelectual no es una variable predictiva para la actividad creativa; posteriormente el autor Howard Gardner propuso en 1983 su teoría de las inteligencias múltiples, ligando trabajos de creatividad con inteligencia humana. A continuación, se presenta una gráfica descriptiva, resume las características principales de cada una de las inteligencias propuestas por este autor.

Figura 2. Teoría de las inteligencias múltiples.

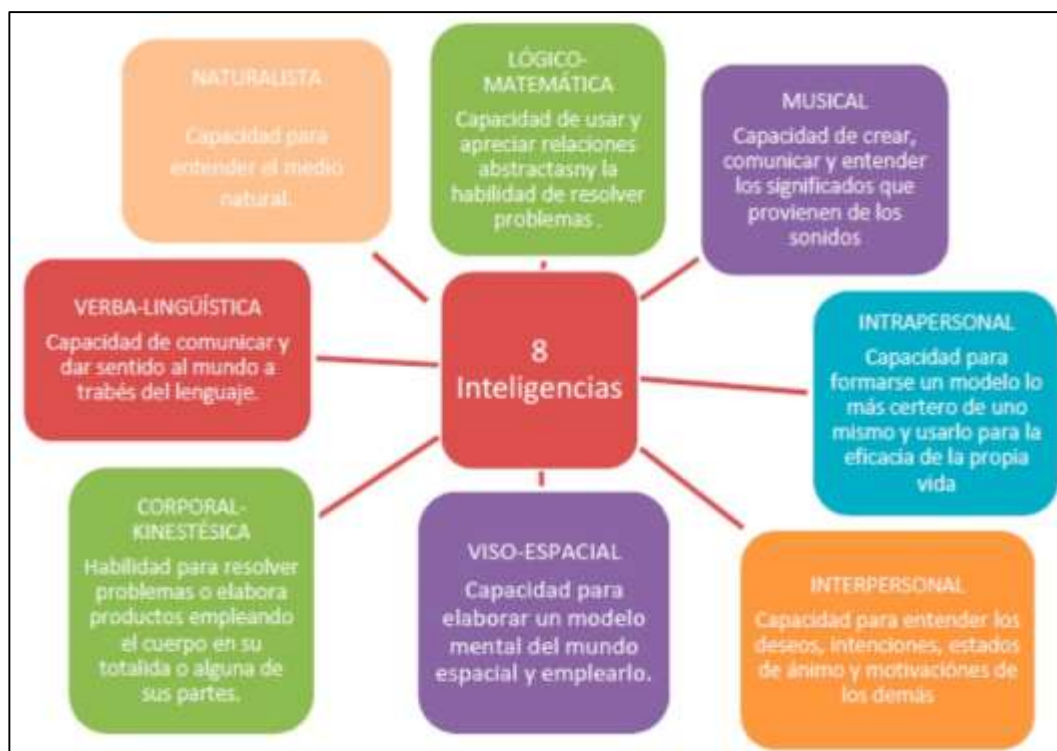


Figura 2. Resumen de las Inteligencias Múltiples propuesta por Howard Gardner. Tomado de Prieto y Castejón (2000, Citados en Moreno & Planells, 2016)

Las inteligencias múltiples es una teoría complementaria, permite una comprensión más amplia de la persona creativa, no todos tienen el mismo tipo de inteligencia, todos abordan aspectos cognitivos y de personalidad de acuerdo con el entorno y con las experiencias individuales, las mismas pulen o eliminan las características de la persona creativa. Nunca habrá una respuesta definitiva al enigma de la persona creativa, por la complejidad del ser humano.

2.2.2. Teorías referidas al proceso creativo

El proceso creativo según Gordon (2010, citado por Romero-infante & Moré-jaramillo, 2013) radica en la actividad mental en situaciones de

definición problemas o solución de problema, cuyo producto son las invenciones artísticas o técnicas, acentuando así tanto la formulación como la solución de problemas como partes proceso creativo.

El proceso es parte fundamental en la actividad creadora, porque de él se espera como resultado el producto creativo, el cual es un objeto externo, para ser valorado creativo o no, según su utilidad, apariencia y novedad. Para que el proceso se dé completo se deben tener en cuenta varias fases o etapas. Existen diferentes clasificaciones. La más popular es la propuesta por Graham Wallas en su libro "*El arte del pensamiento*" (1926).

Según Graham Wallas (1926, citado por Sastre-Riba & Pascual-Sufrate, 2013) las etapas del proceso creativo son:

Preparación, en esta primera etapa se da la concientización o definición del problema o necesidad, también es conocida por la etapa de sensibilización en la que principalmente destaca la preocupación de mejorar la realidad.

Incubación, esta corresponde al tiempo casi indefinido que conlleva una documentación o investigación. Durante este periodo, la persona trabaja y reflexiona de modo inconsciente en el problema.

Iluminación, si la fase de incubación tiene éxito, la persona experimenta una súbita iluminación que corresponde a una solución novedosa del problema inicial. También se puede comparar con el "Eureka" de Arquímedes, que surge después de un cúmulo de envolverte de preguntas y respuestas.

Verificación, en esta etapa final se realiza la selección de todos procedimientos que satisfacen la necesidad inicial, para posteriormente preparar la plataforma que permite la solución del problema.

Otro autor que sigue la línea de Wallas es Roger von Oech, quien amplía el anterior modelo. Hurtado-Velarde (2016) resume el modelo de Roger Von Oech (1985), el cual propone las siguientes etapas del proceso creativo:

Fase germinal:

Motivación, es el deseo intrínseco de utilizar la energía creadora para generar soluciones.

Búsqueda, es el acopio de la información requerida como preparación, teniendo en cuenta una visión panorámica que permita la inspiración.

Manipulación, es la utilización de la información e ideas encontradas en la etapa anterior, eliminando las suposiciones y postergando los juicios.

Incubación, muy similar al concepto de Wallas, se maneja el problema desde el plano del inconsciente.

Iluminación, el “*Eureka*” de la solución. Algunas ideas son eliminadas, mientras otras son recordadas. En esta última etapa de germinación, se reorganiza o se recrea la creatividad.

Fase práctica

Evaluación, se toman las decisiones a partir de retomar las ideas desarrolladas durante el proceso en cuestión.

Acción, en esta etapa finaliza la actividad creativa y se tiene como resultado el producto creativo, el cual es expuesto al público. En la siguiente figura se ilustra las etapas del proceso creativo:

Figura 3. Etapas del proceso creativo

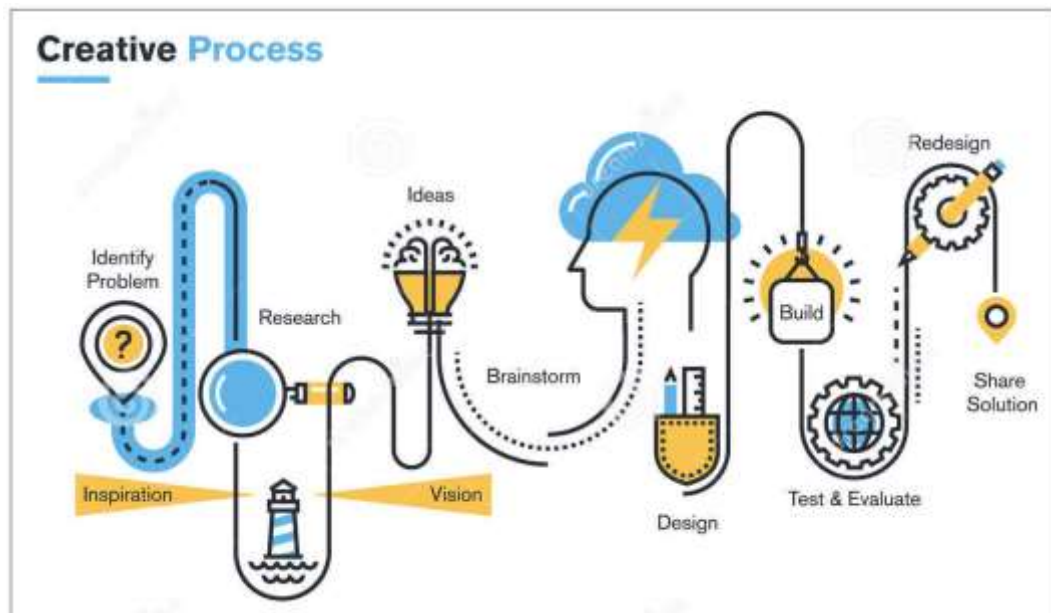


Figura 3. Esquemas del proceso creativo, iniciando desde la identificación del problema y la inspiración, hasta compartir la solución al problema planteado en el inicio. Tomado de Dreamstime, 2017

Estos dos modelos teóricos expuestos anteriormente dan importancia a los procesos creativos inconscientes, los cuales están más orientado hacia el enfoque de las teorías implícitas de la creatividad, pero otros autores apuestan con más fuerza a la actividad creativa consciente. Según De la Torre (1991, citado por Hurtado-Velarde, 2016), el proceso creativo inicia con la identificación de un problema; es decir, una situación problemática incompleta o mejorable, para lo cual se deben poseer imágenes que se conviertan en ideas, del orden que se les dé a estos estímulos dependerá su uso y elaboración posterior de la solución.

De la torre también menciona que los exponentes del modelo gestáltico resaltan la importancia de la percepción en el desarrollo de los procesos de resolución creativa de problemas.

Según (Obradors, 2007), el modelo gestáltico propone el proceso creativo en el siguiente orden e ideas:

Cuando se llega a la solución conveniente se produce una “conciencia inmediata de estar en lo cierto” (Insight). Podemos decir que la Gestalt concibe toda actividad mental como la resolución de problemas. Los pasos de este procedimiento serían: 1) ante un problema se adopta un plan de acción; 2) ese plan se deriva directamente de la resolución del problema; 3) el plan determina el proceso y los pasos que se han de llevar a cabo para su consecución; 4) existe una coherencia y una concordancia entre plan, proceso y pasos. Solo en el caso que la solución sea original se podrá hablar de pensamiento productivo.

Para el modelo gestáltico, el proceso creativo se aborda desde el planteamiento y solución de un problema, el cual llega a término a través de un trabajo consciente que permite la planificación y ejecución de procedimientos de acuerdo con la necesidad que debe ser suplida.

En términos generales, se puede decir que no importa el camino que se tome en el proceso creativo, consciente o inconsciente. Cada persona abordará la tarea de diversas maneras, incluso no usará el mismo método en dos ocasiones diferentes, lo relevante es que se lleve a cabo la actividad creadora de la cual surja una idea, objeto o producto creativo que pueda ser de utilidad en el entorno del inventor.

2.2.3. Teorías referidas al producto creativo

El producto creativo es, como su nombre lo indica, el resultado tangible que se observa al final del proceso creativo realizado por el sujeto creador. McKinnon (citado por Conde (2015) dice que “el estudio de los productos es la base sobre la que descansa toda investigación en creatividad”; Sastre-Riba & Pascual-Sufrate (2013) agrega que el éxito del proceso radica en las características del producto, el cual es evaluado por el entorno

sociocultural. En un sector occidental, el producto es valorado por la novedad, utilidad, originalidad y adaptabilidad del producto tangible; en cambio, en la cultura oriental, el tal es evaluado por la comprensión y expresión de la realidad.

Para Carson (2012), el producto creativo tiene presente dos características; en primer lugar, debe ser novedoso u original; en segunda instancia, debe ser útil o adaptativo para una parte de la población. Esta concepción viene inspirada en la mayoría de los autores (Barron, 1976; Amabile, 1983; Gardner, 1998; Kim et al., 2010), de los cuales Larraz (2015) expone las cualidades que debe observarse en el producto creativo al ser considerado:

Nuevo (Novedad), se puede considerar algo nuevo cuando es diferente a lo antes existente en cierto grado, pero por lo general esta novedad viene inspirada a partir de algo viejo. Borden (1994-2001, citado por Larraz, 2015) propone para esta categoría dos divisiones: 1) El P-creativo, son ideas novedosas, aunque muchas personas la hayan tenido previamente; 2) El H-creativo, son las ideas genuinamente creativas y novedosas respecto a toda la historia de la humanidad, pero estos últimos están limitados a las condiciones socioculturales en los que intervienen las tendencias del momento. A estas dos categorías de lo “nuevo” Csikszentmihalyi (1998, citado por Larraz, 2015) las llama: 1) creatividad con c-minúscula para el P-creativo el cual es personal; y 2) creatividad con C-mayúscula para el H-creativo el cual es social.

Original (Originalidad), esta característica implica que el producto sea estadísticamente infrecuente o altamente poco común. Fisher (2004, citado por Larraz, 2015) describió tres grados de originalidad. 1) *Individual*: cuando el producto es original con respecto a uno mismo; es decir, no hemos hecho o pensado esto anteriormente; 2) *Social*: cuando el producto es original con respecto a un grupo social; 3) *Universal*: cuando el producto es original respecto a la historia de la humanidad.

Adecuado y/o valorado (Utilidad): el producto es adecuado, depende del contexto sociocultural al que es presentado, para esta evaluación se deben tener en cuenta niveles de calidad estribando de su utilidad en la sociedad o contexto.

Según Obradors (2007, citado por Rodríguez, Rodríguez, & Álvarez, 2016), un producto creativo, novedoso y original debe ser aceptado por las personas que lo evalúan. Tal evaluación debe considerarse por la función del producto en su realidad, la cual debe modificarla en algún aspecto, esto determina su utilidad.

El producto creativo es un eje fundamental en la actividad creadora, es el resultado de una labor que requirió esfuerzo mental y físico, además de la unidad de factores: un entorno propicio, las predisposiciones cognitivas y de personalidad del sujeto creativo. Por lo tanto, teniendo en cuenta que el producto creativo es una variable medible y evaluable, los puntos de su valoración se ampliarán en la sección dedicada para hablar de la medición de la creatividad.

2.2.4. Teorías referidas al ambiente creativo

La creatividad también se ha analizado como un proceso inmerso en un contexto influenciado por factores ambientales, sociales y culturales (Simonton, 1975; Sternberg, 2002; citados por Ruales, 2015). El ambiente creativo es el escenario principal, donde se forja la actividad creadora, es fundamental, propicia las herramientas de estimulación, motivación e inspiración a la persona creativa; se entiende que unos ambientes son más favorables que otros.

Según Ganem et al. (2004), el contexto creativo se refiere al clima o situación que tiene lugar el proceso creativo y consiste en los factores que forjan u obstaculizan la creatividad de los individuos.

De acuerdo con Csikszentmihalyi (1996, citado por Martín, 2004) “es más fácil estimular la creatividad cambiando las condiciones del ambiente que intentando hacer que las personas piensen más creativamente”. Por lo tanto, el entorno en que se desenvuelve la persona creativa es de gran importancia para que se dé adecuadamente la actividad creadora.

La familia es el primer entorno del niño, es decir, es el primer ambiente estimulante o inhibidor de la creatividad, que influencia sus valores como ser humano y además permite construir las bases del pensamiento divergente.

De acuerdo con las investigaciones de Moon, Kelly y Feldhusen (1997); Olszewski-Kubilius (2002); Olszewski-Kubilius, Kulieke y Buescher (1987), cuyo tema principal son los condicionamientos familiares y la creatividad, arrojaron como resultado que los padres de los alumnos menos creativos

insistían en valores: rendimiento escolar, aseo y orden. Eran autoritarios y no permitían que sus hijos la toma de decisiones, además su rigidez impedía la falta de lógica y los pensamientos infantiles de los niños; por el contrario, los padres con niños más creativos insistían en respetar su libertad, voluntad e independencia, además valoraban los intereses de sus hijos, les enseñaban a defender sus puntos de vista y no eran sobreprotectores (Landau y Weissler, 1993; citados por Krumm, Vargas-Rubilar, & Gullón, 2013)

Como se puede observar, la familia es un pilar en la formación de futuros creadores, porque en la niñez se tejen las primeras puntadas de lo que será un gran creativo o una persona en serie; es decir, copia de los demás. Por otra parte, la familia no trabaja sola; la escuela, la comunidad y los medios de comunicación y/o tecnológicos contribuyen para la hechura de la persona creativa.

Sternberg y Lubart (1997) también destacan que el ambiente escolar creativo se caracteriza por desvalorizar las notas, entregar reconocimiento verbal por los logros, la motivación es fundamental y la creatividad se hace explícita (Sazo & Vicencio, 2015). Así mismo, la escuela es un contexto que constituye una influencia sociocultural, participan en el desarrollo integral de los estudiantes, por eso el ambiente educativo es un multiplicador de creatividad en potencia o un inhibidor de la misma, todo dependiendo de los métodos que use. Uno de esos métodos es el fomento de la risa y el buen humor, pues permiten que el entorno creativo se torne relajado y

positivo, libera tensiones y favorece a los pensamientos y actitudes creativas (S. Ruiz & Rebollo, 2015).

Los aportes de Sternberg y Lubart sobre el contexto creativo realzan la responsabilidad de las escuelas en el fomento de estrategias que propicien un pensamiento creativo en los estudiantes; es decir, que destaquen la importancia de desarrollar soluciones novedosas a las diferentes necesidades de su entorno.

Según Beetlestone (2000, citado por Ruiz & Rebollo, 2015), en el contexto creativo se fusionan tres aspectos:

El clima físico, responde a la atmosfera que motive el desarrollo de las capacidades creativas, tales espacios deben permitir el intercambio, la escucha y generación de ideas, así como la expresión artística, el juego simbólico, etc.

El clima intelectual, son los estímulos de tipo cognitivo que se le presentan a los niños para fomentar la creatividad, esto implica un ambiente en el que los niños no tengan miedo de expresar sus ideas.

El clima emocional, este aspecto está ligado a un clima de confianza y seguridad en el que el niño se sienta apoyado, sin miedo de equivocarse o asumir riesgos.

El entorno creativo es muy importante, ya que constituye los espacios en el que la persona creativa se desarrolla. Sternberg y Lubart (1999, citados por Carmo & Souza, 2013) mencionan que, aunque el individuo tenga todas las herramientas internas para ser creativo, ésta solo se manifestará si el entorno brinda las condiciones adecuadas para su desarrollo pleno. Esto

significa que la persona creativa requiere un entorno fértil en el cual desenvolverse; este se caracteriza por permitir la libre expresión y fomentar el buen humor, el pensamiento crítico, el pensamiento divergente. Esto aplica tanto en el hogar como en la escuela.

3. Medición de la creatividad

La medición de la creatividad es un ítem de suma importancia y a la vez un punto complejo de determinar, no existe un criterio unificado, cada autor evalúa de acuerdo con las dimensiones que considere importantes. Sin embargo, se pueden destacar dos autores quienes dedicaron sus investigaciones para la valoración psicométrica de la creatividad: Guilford y Torrance.

En 1967, Guilford apoyó su teoría de la creatividad, la inteligencia y su evaluación en un cuadro tridimensional, llamado el cubo de la inteligencia, explicó las aptitudes en función de tres dimensiones:

1. *Operaciones*, es el tipo de información con el que se trabaja, puede ser de tipo auditivo, visual, simbólico. Pueden ser de cinco (5) tipos: a) Cognición o conocimiento (**C**), es el reconocimiento de la información; b) Memoria (**M**), se refiere al almacenamiento de la información; c) Producción divergente (**D**), es la generación de ideas a partir de información recibida, tales respuestas están caracterizadas por ser variadas y originales; d) Producción convergente (**N**), es la producción de ideas convencionales; e) Valoración o Evaluación (**E**), se refiere a la emisión de juicios respecto a lo aprendido, según Guilford, es decir, sobre la validez de la información.

2. *Contenidos*, es la clase de operación o procedimiento que usa el sujeto para realizar proceso creativo, puede ser la cognición, el pensamiento divergente y convergente, la memoria o la valoración. Pueden ser de cuatro (4) tipos: a) Figural o figurativo (**F**), es lo concreto que se puede percibir a través de los sentidos; b) Simbólico (**S**), se refiere a los estímulos representados por algún tipo de código o símbolo, c) Semántico (**M**), es el significado conceptual y verbal de las cosas; d) Conductual o comportamental o conductista (**B**), es la respuesta a un estímulo, además tiene relación con el comportamiento.

3. *Productos*, es la forma que toma la idea inicial al final del proceso. Puede ser un sistema, una unidad, una transformación o una implicación. Pueden ser de seis (6) tipos: a) Unidades (**U**), son ítems de información con características de objetos los cuales están aislados, ya sean símbolos, palabras o cosas; b) Clases (**C**), es una serie de objetos con atributos en común; c) Relaciones (**R**), es la interacción y conexión existente entre elementos de las mismas clases; d) Sistemas (**S**), son los conjuntos con un objetivo determinado, es decir son estructuras organizadas; e) Transformaciones (**T**), es la redefinición de la información con la finalidad que sea modificable, esta capacidad sugiere capacidades como la flexibilidad; f) Implicaciones (**I**), son consecuencias a partir de las acciones creativas. (Vargas, 2016)

A continuación se presenta una figura ilustrativa del modelo de Guilford:

Figura 4. Cubo tridimensional de la inteligencia de Guilford

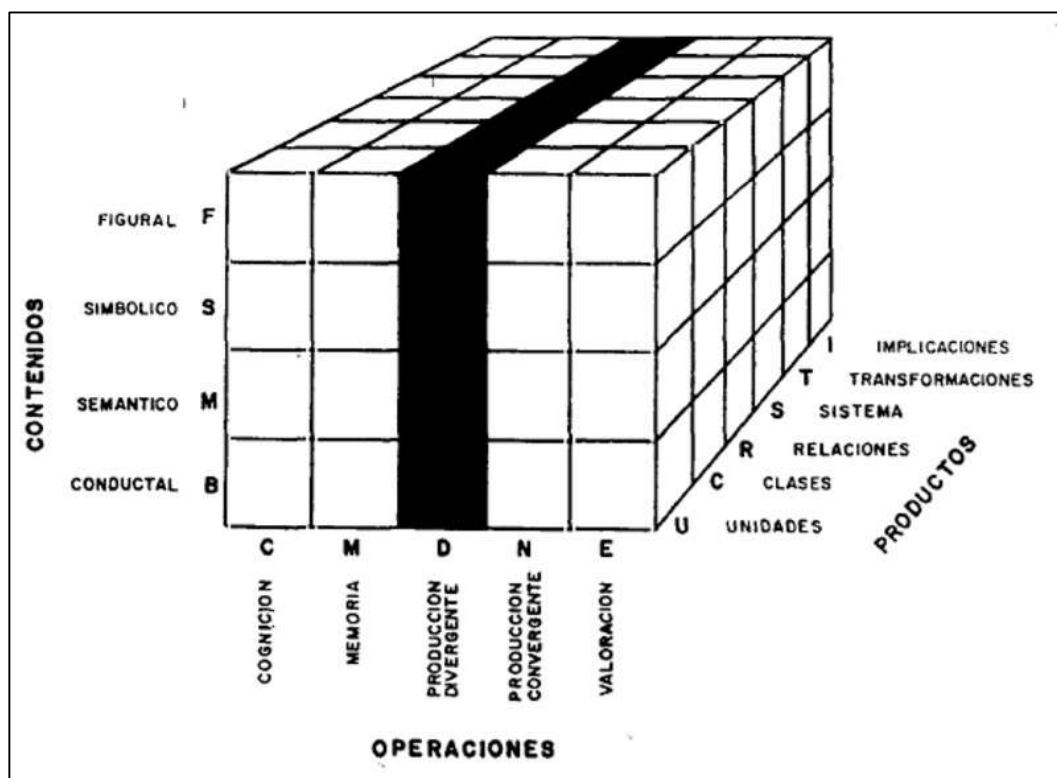


Figura 4. Cubo tridimensional de Guilford. Tomado de (Vargas, 2016)

Según Muñoz (1994, citado en Ruales, 2015), Guilford considera que no todos estos factores están involucrados en el modelo creativo, pero sí algunos cobran gran importancia. Estos son las habilidades de pensamiento divergente, las cuales están directamente ligadas con la actividad creativa. El pensamiento divergente implica tres características principales, las cuales son procesos del pensamiento:

Fluidez, implica habilidad para producir una gran cantidad de ideas de solución de problemas en corto tiempo (fluidez de palabras, fluidez de ideas, fluidez de asociación y fluidez de expresión).

Flexibilidad, implica cambiar con facilidad el enfoque que han venido usando en relación con la solución del problema. También es rechazo de

lo habitual, de las ideas exitosas en otras ocasiones (espontaneidad, flexibilidad y flexibilidad adaptativa).

Originalidad, implica la sugerencia de soluciones inusuales y genuinamente diferentes a las situaciones problemáticas (ideas inteligentes o poco inteligentes).

Gómez & Córdoba (2014) añaden otros valores (además de la fluidez, fluidez y originalidad) que Guilford tiene en cuenta en la valoración o evaluación de la creatividad:

Sensibilidad para los problemas, es la capacidad de observación de las situaciones problemáticas o aquellas que necesitan un cambio; es decir, la aplicación de nuevos métodos para el mejoramiento del sistema actual.

Redefinición, es la actitud de un pensamiento creador. Hace parte de la revisión de la manera como se utiliza un concepto.

Elaboración, es la habilidad para llevar a cabo o materializar la idea que se ha planteado inicialmente e incluye la determinación de detalles.

El modelo evaluativo de Guilford está orientado hacia la producción de productos novedosos, teniendo en cuenta la espontaneidad y la rapidez de la respuesta. Aiken (2003) explica superficialmente en qué consisten:

1. Prueba de consecuencias. La consigna dice: "Imagine todas las cosas que podrían suceder si, de repente, se abolieran todas las leyes nacionales y regionales".

2. Prueba de usos poco comunes. La consigna dice: "Mencione tantos usos como pueda pensar para (a) un mondadientes, (b) un ladrillo y (c) un clip para papel.

Guilford fue un gran pionero en todo el tema de la creatividad, quien más evaluó el tema fue Paul Torrance. Este autor y sus colaboradores, aunque se inspiraron en Guilford, redujeron los ítems de evaluación a solo cuatro: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Según (Romo, Alfonso-Benlliure, & Sánchez-Ruiz, 2016), los test de Torrance de pensamiento creativo (TTCT, Torrance Tests of Creative Thinking, 1974, 1990, 1998) son los más utilizados para medir la creatividad, siendo un referente en la evaluación de la creatividad, permite ser aplicada desde la edad infantil hasta la universidad.

La prueba (TTCT, Torrance Tests of Creative Thinking) consiste en la combinación de medidas de creatividad. 1) TTCT figurativo: consta de tres ejercicios basados en ilustraciones. En primer lugar, se hace una pregunta del dibujo y se pide mencionar usos inusuales de este, también se solicita la mejora del objeto en cuestión; por último, se pide que se haga un dibujo con base a un círculo o una mancha; 2) TTCT verbal: consiste en seis ejercicios basados en palabras. Una de las actividades consiste en escribir todas las preguntas que pueda pensar acerca de una ilustración determinada. El Test de Torrance fue re-estandarizado en 1980, incluyendo en el manual los rangos percentiles respectivos (Coronado-Hijon, 2015).

Alsina, Díaz, Giráldez & Ibarretxe (2009) destacan otros test que evalúan el pensamiento divergente los cuales cabe mencionar son:

1. Test de preferencia de figuras de Welch: está basado sobre la escala de arte de Welch-Barron. Los resultados muestran que las personas creativas tienen preferencia por las figuras asimétricas y complejas.

Además, muestran una correlación positiva entre la complejidad y los rasgos de personalidad creativa: la fluidez verbal, la originalidad, etc.

2. Test de Gelzels y Jacks: consta de cinco pruebas, 1) asociación de palabras corrientes que tienen distintos sentidos; 2) la enumeración de los usos posibles de objetos comunes; 3) el descubrimiento de figuras ocultas entre figuras geométricas complejas; 4) añadir el desenlace a cuatro historietas que están sin final; 5) la invención de problemas a partir de datos numéricos iniciales.

3. Test de Wallach y Kogan: consta de cinco pruebas de carácter lúdico. De los cuales se eliminan todos los parecidos a un examen. Por ejemplo, no hay límite de tiempo.

Todos los teóricos enfocan la evaluación de la creatividad desde las diferentes dimensiones: la personalidad, el proceso, el producto o el ambiente, en especial los primeros tres aspectos. En las pruebas se observa el proceso fluido y flexible, además se valora el resultado final, el cual debe ser original.

4. Creatividad y educación

En pleno siglo XXI, la globalización, los medios de comunicación y tecnológicos han cambiado, los estudiantes han evolucionado con la civilización; pero la educación, a pesar de las nuevas teorías, sigue siendo la misma. Es decir, estamos educando a estudiantes del siglo XXI con métodos y recursos del siglo pasado. Por lo tanto, los nuevos docentes deben estar enfocados en enseñar a sus estudiantes a construir sus conocimientos, la mejor forma de iniciar es influyendo en el entorno.

Torrance (1998) y Keneller (1965) dicen que el profesor debe caracterizarse por ser una persona sensible y flexible, debe conocer lo que implica la creatividad y propiciar un entorno creativo en el aula, para desarrollar el potencial creativo de sus estudiantes. Los maestros guías de la creatividad actúan con un estilo personal que sobrepasan la transmisión del conocimiento dejando de lado las clases magistrales y evaluaciones memorísticas, se interesan más bien en ejercitar la capacidad de pensar, crear, imaginar, la inventiva, originalidad, autodirección y la percepción sensorial (Ruales, 2015).

Ganem et al. (2004) describen cuatro puntos fundamentales que destacan la importancia de la creatividad en la educación:

1. *La creatividad permite transformar la realidad y mejorarla*, la formación en herramientas y en actitudes creativas prepara a los estudiantes, para adaptarse con más éxito al mundo en constante cambio. La creatividad les permite ser flexibles, dejando a un lado el conformismo pasivo.

2. *La creatividad nos produce satisfacción, alegría y nos conduce a niveles más altos de realización personal*, al expresar la creatividad en diversas maneras, aumenta el sentido de realización personal, la autoestima y el sentido de competencia. Por lo tanto, satisface algunas necesidades fundamentales del ser que le permitirán a los estudiantes direccionar su vida.

3. *La creatividad es un camino hacia la trascendencia*, la actividad creadora permite dejar una huella en la sociedad en la cual se desarrolla la persona creativa a través del acto creativo.

4. *La creatividad consiste en un marco de referencia, en un conjunto de habilidades y de actitudes para dar respuesta a las situaciones inesperadas, siempre cambiantes en nuestra vida*, la creatividad le permite al estudiante observar las situaciones problemáticas desde diferentes perspectivas, lo cual le permite hallar soluciones novedosas, expandiendo sus posibilidades y rango de acción.

Por su parte, Carabús, Freiría, González & Adalgisa (2004) expresan que la educación creativa no exime de la enseñanza de sus valiosos contenidos teóricos, más bien les anexa a estos un valor agregado. La cita reza de la siguiente manera:

Pensar en la educación para la creatividad debe ser pensar en compatibilizar los intereses teóricos con los estéticos. Porque las personas creativas no se conforman con encontrar las soluciones a sus problemas. Saben buscar lo verdadero y lo bello. Buscar lo estético en el aprendizaje de las profesiones es asegurar el incremento del talento creativo de los futuros profesionales.

Al ligar la educación con la creatividad se debe tener en cuenta arropar las dimensiones que de ella se desprenden, para realizar la estimulación creativa de un modo más integral. Primeramente, se debe tener como foco principal la persona creativa, de ella se recogerán los frutos; seguidamente se deben estimular los entornos para propiciar la inspiración y los modelos correctos; en tercer lugar, se debe orientar a los estudiantes en el proceso creativo, no solo apoyando la generación de ideas, sino también respetando la libertad y el respeto por la diversidad; y por último, valorar el

producto, para incentivar la continuidad de la actividad creadora en los estudiantes.

2.4. Marco conceptual

En esta sección se definirán los términos más importantes que competen a esta investigación, con el fin de clarificar su significado.

a. La creatividad

Es la habilidad para producir ideas o productos con características novedosas. La creatividad queda en evidencia cuando se descubre una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo. De este constructo se despliegan conceptos que complementan y amplían su comprensión: la persona, el proceso, el producto y el contexto creativo.

b. La personalidad creativa

La personalidad creativa también conocida por algunos autores como la persona creativa, es el ser en quien están vertidas todas las cualidades creativas y, por tanto, ejerce la creatividad. Incluyen cuatro subdimensiones:

Características de la personalidad creativa: las particularidades que frecuentemente están presentes en las personas que se consideran creativas, tales como la confianza, la ambición y la perseverancia.

Inteligencia y conocimiento del ámbito en la personalidad creativa: refiere la capacidad mediante la cual la persona creativa accede, procesa y expresa la información.

Motivación intrínseca de la personalidad creativa: es el interés intrínseco que la persona creativa tiene para trabajar en un determinado campo del conocimiento.

Rasgos bipolares de la personalidad creativa: también conocido como “dimensión de la complejidad”, refiere los estados de ánimo opuestos que la persona creativa experimenta durante su proceso de creación.

c. El proceso creativo

Son las etapas a través de las cuales se forja el producto final, las subdimensiones que corresponden a este concepto son:

Preparación del proceso creativo: en la primera fase, el creador se realiza los cuestionamientos correspondientes, se prepara intelectualmente almacenando la información que requiere, para tener dominio del área o la necesidad que pretende suplir con su obra final.

Incubación del proceso creativo: es la etapa de trabajo consciente o parcialmente inconsciente en el que la persona creativa gesta el producto. En este lapso de tiempo es muy común, la tolerancia a la ambigüedad, en donde el tiempo de pausas se alterna con el renacer de las ideas.

Iluminación del proceso creativo: es el punto del proceso en el cual se llega a la respuesta perfecta a lo que se está trabajando.

Verificación del proceso creativo: en esta etapa se refina o se procede a la revisión final del producto, luego de esto se da a conocer dicho producto y se determina si es útil al entorno o grupo para el que fue creado.

d. El producto creativo

El producto creativo es el resultado final con el que se cierra el círculo de la creatividad, sin él no hay forma de determinar el nivel de creatividad de la persona. Para evaluar el producto se usan tres criterios:

Novedad del producto creativo: se refiere en comparación al producto con otros preexistentes.

Originalidad del producto creativo: se refiere a la poca frecuencia con que se repite la idea, solución o producto en el contexto al que se presenta.

Utilidad del producto creativo: se refiere a la aplicabilidad del producto en el entorno que lo evalúa.

e. El contexto creativo

El contexto creativo son los aspectos del entorno que rodea e influyen de manera importante a la persona creativa. Para esta dimensión se tienen en cuenta tres elementos:

Historia del contexto creativo: circunstancias que el investigador considera importantes para su formación y producción creativa, tales como su preparación profesional, familia, religión, viajes, salud y economía.

Comunidad científica del contexto creativo: influencia de la comunidad para inhibir o estimular la generación de productos creativos de investigación.

Ambientes estimulantes del contexto creativo: los aspectos extras que sirven de experiencia, fortaleciendo la libre expresión, la diversidad y la toma de decisiones.

f. Programas de intervención psicopedagógicas

Los programas de intervención psicopedagógicas son acciones vinculadas con la planificación de procesos educativos con previo análisis de las necesidades de los educandos; dicha programación incluye el planteamiento de objetivos, metas, diseño y planeación; su finalidad fundamental es el mejoramiento del acto educativo.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1. Tipo de investigación

Esta investigación se enmarca en el tipo pre-experimental, ya que a partir de la manipulación de la variable independiente se pretende observar los efectos y su relación con la variable dependiente (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010).

2. Diseño de la investigación

El diseño de preprueba y posprueba con un solo grupo, es decir, a la muestra se le aplicará una prueba de entrada seguida del estímulo (el programa de intervención), finalmente se suministra la prueba de salida que determinará si hubo cambios significativos en el grupo, después de la manipulación de la variable independiente, este diseño se diagrama de la siguiente manera (Hernández et al., 2010):

G O₁ X O₂

Dónde:

G = Grupo

O₁ = Prueba de entrada

X = Programa de intervención Psicopedagógica “Soy Creativo”

O₂ = Prueba de salida

3. Población y muestra

La población y muestra de la investigación está compuesta por 20 estudiantes de Educación Primaria del 2° grado del Liceo y Academia

Adventista Diéguez Olaverri. De este grupo de 20 estudiantes, 12 son niños y 8 son niñas, tienen edades comprendidas entre los 7 y 10 años. Además, se contó con la participación de una niña de 13 años que tiene necesidades educativas especiales, por lo cual se aplicó el criterio de inclusión y exclusión.

4. Recolección de datos y procesamiento

El proceso de ejecución del presente trabajo de investigación se inició con la coordinación y autorización de las autoridades educativas de la Institución Educativa en mención, agotando la parte legal, luego se aplicó la propuesta del trabajo de investigación; es decir, la ejecución del programa de intervención psicopedagógica “Soy Creativo”. Finalmente se recopilaron los datos a través de las pruebas: de entrada y salida. Tal procesamiento de datos y pruebas estadísticas se realizó utilizando el programa SPSS 22.0.

5. Instrumentos utilizados

Para esta investigación se usaron dos instrumentos principales.

5.1. Cuestionarios

Consiste en veinte (20) ítems referidos a la inteligencia creativa la cual se aplica como prueba de entrada y de salida que se aplicaron a la muestra seleccionada.

Este cuestionario abarca las cuatro (4) dimensiones de la presente investigación: la personalidad creativa, el proceso creativo, el producto creativo y el contexto/ambiente creativo. Cabe destacar que fue resuelto

por la maestra y la investigadora del estudio, quienes tienen un conocimiento de cada niño involucrado en el proceso, además porque la edad de los niños no les permite la resolución de la pregunta, haciendo el mayor esfuerzo para lograr la objetividad y asegurar la confiabilidad en el trabajo de investigación, aunque de todas maneras queda la subjetividad.

5.2. Prueba para niños

Consiste en cuatro (4) ítems en los cuales se

5.3. Programa de intervención psicopedagógica “Soy creativo”

El programa de intervención psicopedagógico que pretende mejorar la inteligencia creativa en los sujetos, objeto de observación.

6. Técnicas, procesamiento y análisis de los datos obtenidos

Para ejecutar el tratamiento de las evaluaciones hechas a los estudiantes, se realizó el siguiente proceso:

- a. La aplicación de la prueba de entrada a los 21 estudiantes del segundo grado (2°) de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.
- b. La calificación de la prueba de entrada a los 21 estudiantes del segundo grado (2°) de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.
- c. Desarrollo del programa de intervención psicopedagógica “soy creativo”, para desarrollar la inteligencia creativa a los 21 estudiantes de la muestra seleccionada.

- d. La aplicación de la prueba de salida a los 20 estudiantes del segundo grado (2°) de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.
- e. La calificación de la prueba de salida a los 20 estudiantes del segundo grado (2°) de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.
- f. Los datos son registrados, utilizando el paquete estadístico SPSS 22.0, siguiendo los parámetros estadísticos respectivos, determinando la media, mediana, varianza, entre otros.
- g. Los datos son presentados en tablas estadísticas.
- h. La interpretación de los datos es presentada según corresponde a cada tabla estadística presentada.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Tabla 1. Descriptivos de las variables demográficas

Edad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
7 años	2	10.0	10.0
8 años	14	70.0	80.0
9 años	3	15.0	95.0
10 años	1	5.0	100.0
Total	20	100.0	
Género			
Masculino	12	60.0	60.0
Femenino	8	40.0	100.0
Total	20	100.0	
Religión			
Católico	8	40.0	40.0
Evangélico	10	50.0	90.0
Otro	2	10.0	100.0
Total	20	100.0	
Vive con			
Mamá y Papá	13	65.0	65.0
Mamá	6	30.0	95.0
Otros	1	5.0	100.0
Total	20	100.0	
Cuidador			
Madre	16	80.0	80.0
Abuelos	1	5.0	85.0
Otros	3	15.0	100.0
Total	20	100.0	

Según la tabla 1 que describe las variables demográficas, las mismas que fueron la edad, el género, la religión, vive con y cuidador, tiene una distribución de 60% de estudiantes de género masculino y 40% femenino.

En relación con la edad, los porcentajes fueron de 70%,15%,10% y 5%,

describen edades de 8, 9, 7 y 10 años, respectivamente.

La variable religión muestra una distribución porcentual de 50%, 40% y 10%, que hacen referencia a las religiones de Evangélico, católico y otros, respectivamente.

Las frecuencias de la variable: *vive con* tuvieron la distribución de la siguiente manera, 65%, 30% y 5%, que describen que los alumnos viven con mamá y papá, mamá y otros familiares, respectivamente. La última variable muestra porcentajes de 80%, 15% y 5% que describen que los alumnos son cuidados por su madre, abuelos y otros, respectivamente.

Tabla 2. Estadísticos descriptivos de las notas de los estudiantes

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Promedio de creatividad pre	20	11.58	18.25	15.9890	1.78270
Promedio de creatividad pos	20	14.94	18.50	16.7755	1.08141

Según la tabla 2 denominada estadísticos descriptivos de las notas de los estudiantes, mencionadas antes de la aplicación del programa “soy creativo”, las notas tuvieron un mínimo de 11.58 y un máximo de 18.25 además se observa que el promedio de las notas fue de 15.98 con una desviación estándar de 1.78; después de aplicado el programa “soy creativo”, la nota mínima fue de 14.94 y un máximo de 18.5 con un promedio de 16.77 y una desviación estándar de 1.08. Lo mencionado antes muestra que la nota mínima en los alumnos subió además que la mayoría de los alumnos tienen notas similares, esto considerando la desviación estándar.

Tabla 3. Nivel de creatividad antes de la aplicación del programa “Soy creativo”

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Creatividad baja	1	5.0	5.0
Creatividad sobresaliente	11	55.0	60.0
Creatividad alta	8	40.0	100.0
Total	20	100.0	

Según la tabla 3 denominada nivel de creatividad antes de la aplicación antes de la aplicación del programa “soy creativo” que considera las notas obtenidas por los alumnos, los porcentajes fueron de 55%, 40% y 5%, representan los niveles de creatividad: sobresalientes, alto y baja, respectivamente.

Tabla 4. Nivel de creatividad después de la aplicación del programa “Soy creativo”

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Creatividad sobresaliente	11	55.0	55.0
Creatividad alta	9	45.0	100.0
Total	20	100.0	

Según la tabla 4 denominada nivel de creatividad después de la aplicación después de la aplicación del programa “soy creativo” que considera las notas obtenidas por los alumnos, los porcentajes fueron de 55% y 45% que representan a niveles de creatividad: sobresalientes y alto respectivamente, lo que muestra que ya no existen alumnos con niveles de creatividad baja.

Tabla 5. Nivel de creatividad percibido por la profesora antes de la aplicación del programa “Soy creativo”

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Creatividad media	10	50.0	50.0
Creatividad sobresaliente	7	35.0	85.0
Creatividad alta	3	15.0	100.0
Total	20	100.0	

Según la tabla 5 denominada nivel de creatividad percibido por la profesora antes de la aplicación antes de la aplicación del programa “soy creativo”, los porcentajes fueron de 50%, 35% y 15% que representan niveles de creatividad: media, sobresalientes y alta, respectivamente.

Tabla 6. Nivel de creatividad percibido por la profesora después de la aplicación del programa “Soy creativo”

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Creatividad media	3	15.0	15.0
Creatividad sobresaliente	6	30.0	45.0
Creatividad alta	11	55.0	100.0
Total	20	100.0	

Según la tabla 5 denominada nivel de creatividad percibido por la profesora después de la aplicación antes de la aplicación del programa “soy creativo”, los porcentajes fueron de 55%, 30% y 15% que representan a niveles de creatividad alta, sobresalientes y media, respectivamente, lo que se traduce como una percepción de mejoría por parte de la profesora.

Determinación de la diferencia del desarrollo de la personalidad creativa después de la aplicación del programa “Soy creativo”

H₀: No existe diferencia significativa entre el desarrollo de la personalidad creativa, después de la aplicación del programa “Soy creativo”.

H₁: Existe diferencia significativa entre el desarrollo de la personalidad creativa, después de la aplicación del programa “Soy creativo”.

Regla de decisión

Si $p > 0.05$ aceptamos la hipótesis nula.

Si $p < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula.

Tabla 7. Datos descriptivos del desarrollo de la personalidad creativa

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Pos test 1	4.400	20	.503	.112
Pre test 1	3.750	20	.716	.160

En la Tabla 7, se observa que la media de la prueba de salida en la población constituida por 20 estudiantes del segundo grado del nivel primario del liceo y academia adventista Diéguez Olaverri de Huehuetenango, es de 4.400 puntos con una desviación estándar de 0.503 puntos.

En la misma tabla, se observa que con la misma media de la prueba de entrada con la misma población es de 3.750 puntos.

Gráfico 1. Datos descriptivos del desarrollo de la personalidad creativa.

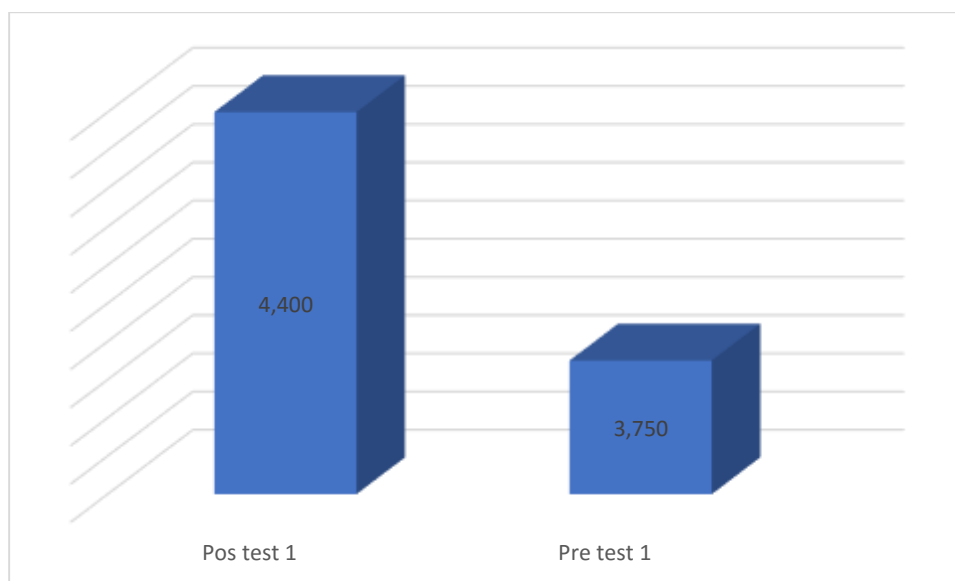


Tabla 8. Prueba de T de student por la diferencia de las pruebas de entrada y salida

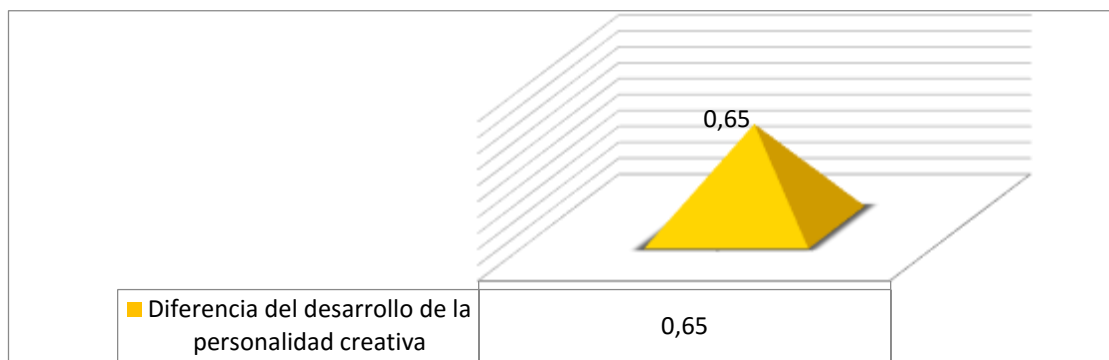
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Pos test 1 - Pre test 1	0.650	0.671	0.150	0.336	0.964	4.333	19	.000	

En la tabla 8, se observa una gran diferencia de la media del pos test en relación con el pre test. La diferencia de las medias es de 0.650 puntos. La diferencia mediante T de student es de 4.333. Se rechaza la hipótesis nula porque el valor de $p = 0.000$ que es mayor que $\alpha = 0.05$.

Considerando los resultados en los cuadros estadísticos revisados se concluye que existe una diferencia significativa entre los resultados del pre test de la variable desarrollo de la personalidad creativa y el pos test de la

misma, lo que significa que el programa que se aplicó fue efectivo y los resultados mejoraron de manera considerable.

Gráfico 2. Determinación de la diferencia del desarrollo de la personalidad creativa después de la aplicación del programa “Soy creativo”



Determinación de la diferencia de desarrollo del proceso creativo después de la aplicación del programa “Soy creativo”

H₀: No existe diferencia significativa entre el desarrollo del proceso creativo relacionadas entre ellas, después de la aplicación del programa “Soy creativo”.

H₁: Existe diferencia significativa entre el desarrollo del proceso creativo relacionadas entre ellas, después de la aplicación del programa “Soy creativo”.

Regla de decisión

Si $p > 0.05$ aceptamos la hipótesis nula.

Si $p < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula.

Tabla 9. Datos descriptivos del desarrollo del proceso creativo

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Pos test 2	4.050	20	1.504	.336
Pre test 2	2.600	20	1.429	.320

En la Tabla 9, se observa que la media de la prueba de salida en la población constituida por 20 estudiantes del segundo grado del nivel primario del liceo y academia adventista Diéguez Olaverri de Huehuetenango, es de 4.050 puntos con una desviación estándar de 1.504 puntos.

En la misma tabla, se observa que con la misma media de la prueba de entrada con la misma población es de 2.60 puntos.

Gráfico 3. Datos descriptivos de desarrollo del proceso creativo

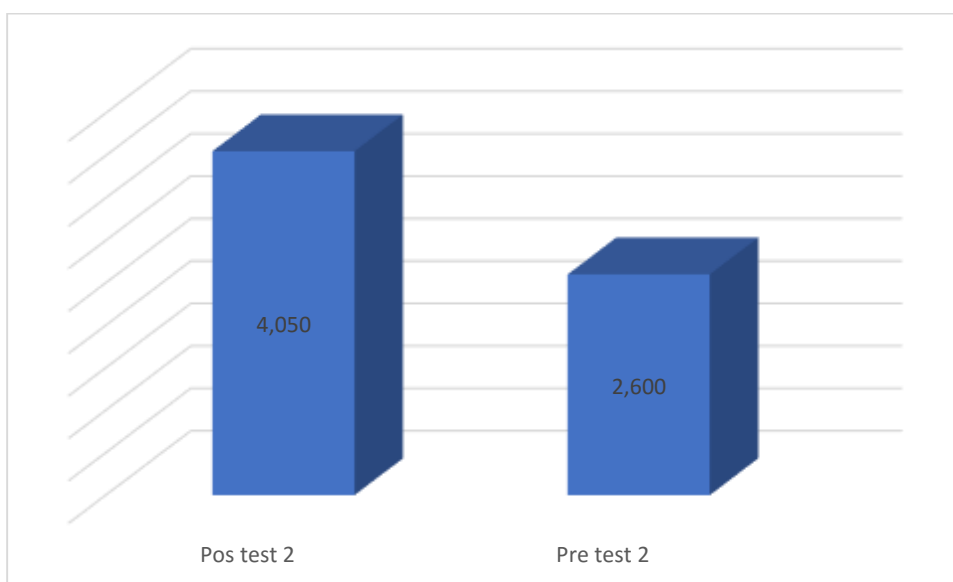


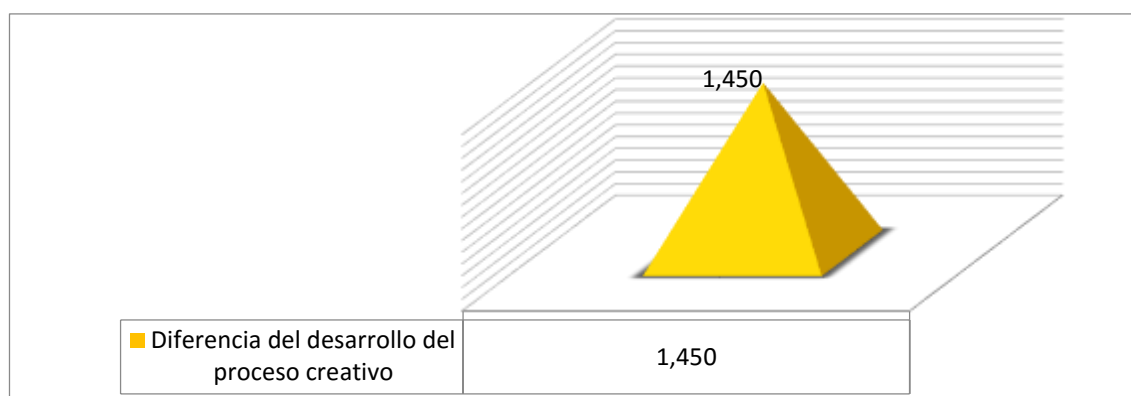
Tabla 10. Prueba de T de student por la diferencia de las pruebas de entrada y salida

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
	Pos test 2 - Pre test 2	1.450	1.276	0.285	0.853	2.047	5.081	19	.000

En la tabla 10, se observa una diferencia de la media del pos test con relación al pre test. La diferencia de las medias es de 1.450 puntos. La diferencia mediante T de student es de 5.081. Se rechaza la hipótesis nula, porque el valor de $p = 0.000$ es menor que $\alpha = 0.05$.

Considerando los resultados en los cuadros estadísticos revisados se concluye que existe una diferencia significativa entre los resultados del pre test de la dimensión desarrollo del proceso creativo y el pos test de la misma, lo que significa que el programa que se aplicó fue efectivo y los resultados mejoraron de manera considerable.

Gráfico 4. Determinación de la diferencia de desarrollo del proceso creativo después de la aplicación del programa “Soy creativo”



Determinación de la diferencia del desarrollo del desarrollo del producto creativo de la coherencia global después de la aplicación del programa “Soy creativo”

H₀: No existe diferencia significativa entre el desarrollo del desarrollo del producto creativo de la coherencia global, después de la aplicación del programa “Soy creativo”.

H₁: Existe diferencia significativa entre el desarrollo del desarrollo del producto creativo de la coherencia global, después de la aplicación del programa “Soy creativo”.

Regla de decisión

Si $p > 0.05$ aceptamos la hipótesis nula.

Si $p < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula.

Tabla 11 Datos descriptivos del desarrollo del desarrollo del producto creativo

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Pos test 3	4.050	20	1.234	.276
Pre test 3	2.600	20	1.231	.275

En la Tabla 11, se observa que la media de la prueba de salida en la población constituida por 20 estudiantes del Segundo grado del nivel primario del liceo y academia adventista Diéguez Olaverri de Huehuetenango, es de 4.050 puntos con una desviación estándar de 1.234 puntos.

En la misma tabla, se observa que con la misma media de la prueba de

entrada con la misma población es de 2.600 puntos.

Gráfico 5. Datos descriptivos del desarrollo del desarrollo del producto creativo

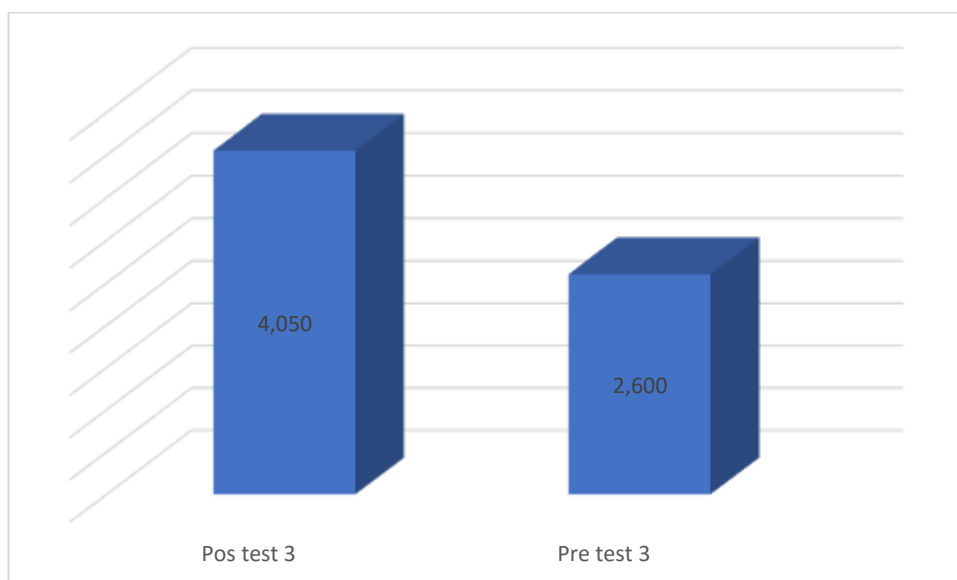


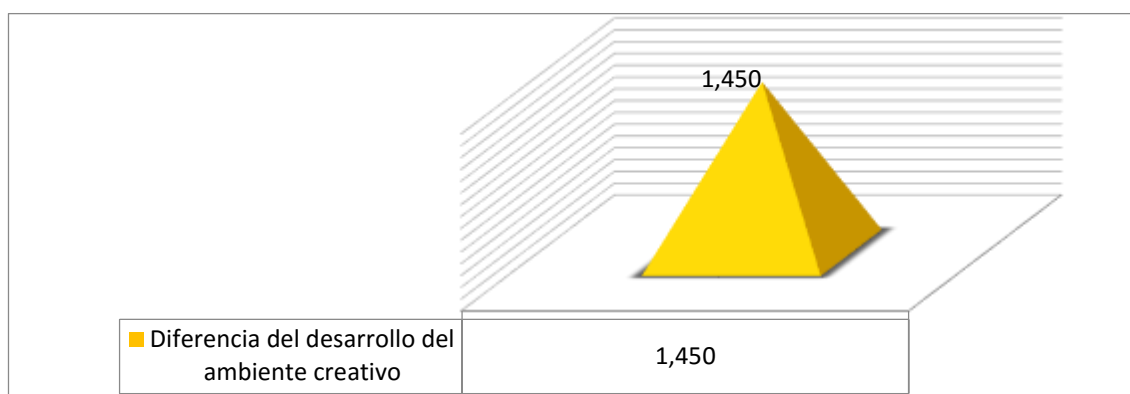
Tabla 12. Prueba de T de student por la diferencia de las pruebas de entrada y salida

		Diferencias emparejadas				T	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior				Superior
	Pos test 3 - Pre test 3	1.450	1.146	0.256	0.914	1.986	5.659	19	.000

En la tabla 12, se observa una gran diferencia de la media del pos test con relación al pre test. La diferencia de las medias es de 1.450 puntos. La diferencia mediante T de student es de 5.659. Se rechaza la hipótesis nula porque el valor de $p = 0.000$ es menor que $\alpha = 0.05$.

Considerando los resultados en los cuadros estadísticos revisados se concluye que existe una diferencia significativa entre los resultados del pre test de la dimensión del desarrollo del desarrollo del producto creativo y el pos test de la misma, lo que significa que el programa que se aplicó fue efectivo y los resultados mejoraron de manera considerable.

Gráfico 6. Determinación de la diferencia del desarrollo del desarrollo del producto creativo después de la aplicación del programa “Soy creativo”



Determinación de la diferencia del desarrollo del contexto/ambiente creativo de la forma de organizar los componentes de un texto después de la aplicación del programa “Soy creativo”

H_0 : No existe diferencia significativa entre el desarrollo del ambiente creativo de la forma de organizar los componentes de un texto, después de la aplicación del programa “Soy creativo”.

H_1 : Existe diferencia significativa entre el desarrollo del ambiente creativo de la forma de organizar los componentes de un texto, después de la

aplicación del programa “Soy creativo”.

Regla de decisión

Si $p > 0.05$ aceptamos la hipótesis nula.

Si $p < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula.

Tabla 13. *Datos descriptivos del desarrollo del contexto/ambiente creativo*

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Pos test 4	3.350	20	1.424	.319
Pre test 4	2.250	20	1.482	.331

En la Tabla 13, se observa que la media de la prueba de salida en la población constituida por 20 estudiantes del Segundo grado del nivel primario del liceo y academia adventista Diéguez Olaverri de Huehuetenango, es de 3.350 puntos con una desviación estándar de 1.424 puntos.

En la misma tabla, se observa que con la misma media de la prueba de entrada con la misma población es de 2.250 puntos.

Gráfico 7. Datos descriptivos del desarrollo del contexto/ambiente creativo

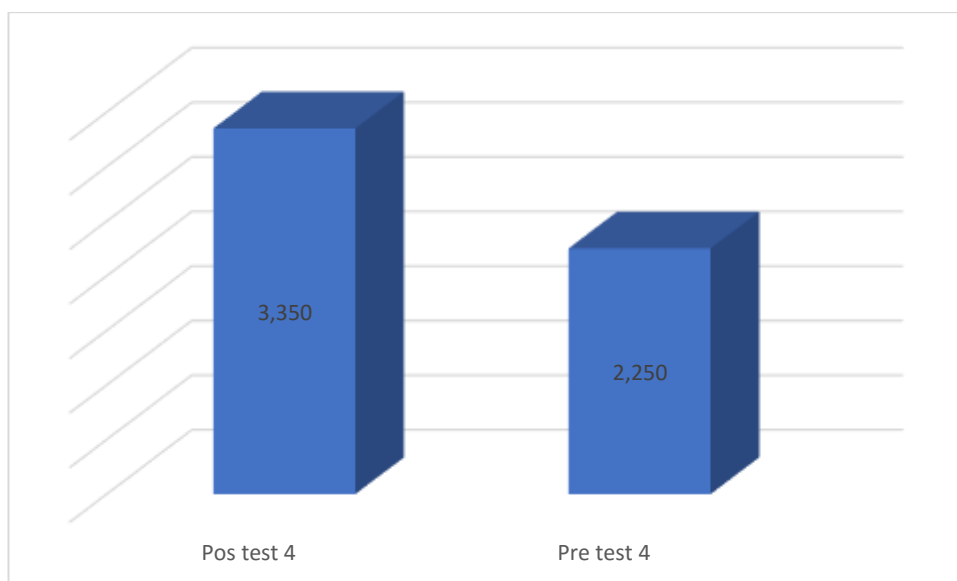


Tabla 14. Prueba de T de student por la diferencia de las pruebas de entrada y salida

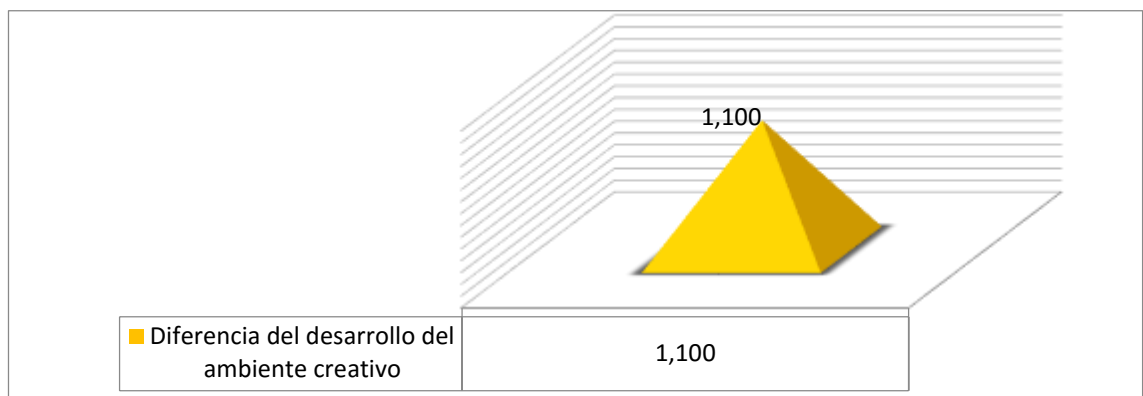
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Pos test 4 - Pre test 4		1.100	0.912	0.204	0.673	1.527	5.395	19	.000

En la tabla 14, se observa una gran diferencia de la media del pos test con relación al pre test. La diferencia de las medias es de 1.100 puntos. La diferencia mediante T de student es de 5.395. Se rechaza la hipótesis nula, porque el valor de $p = 0.000$ es menor que $\alpha = 0.036$.

Considerando los resultados en los cuadros estadísticos revisados se concluye que existe una diferencia significativa entre los resultados del pre test de la dimensión desarrollo del ambiente creativo y el pos test de la

misma, lo que significa que el programa que se aplicó fue efectivo y los resultados mejoraron de manera considerable.

Gráfico 8. Determinación de la diferencia del desarrollo del contexto/ambiente creativo después de la aplicación del programa “Soy creativo”



Determinación de la diferencia de la inteligencia creativa después de la aplicación del programa “Soy creativo”

H_0 : No existe diferencia significativa entre la inteligencia creativa después de la aplicación del programa “Soy creativo”.

H_1 : Existe diferencia significativa entre la inteligencia creativa después de la aplicación del programa “Soy creativo”.

Regla de decisión

Si $p > 0.05$ aceptamos la hipótesis nula.

Si $p < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula.

Tabla 15. Datos descriptivos de la inteligencia creativa

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Post test va	15.850	20	3.100	.693
Pre test va	12.300	20	3.213	.719

En la Tabla 15, se observa que la media de la prueba de salida en la población constituida por 20 estudiantes del Segundo grado del nivel primario del liceo y academia adventista Diéguez Olaverri de Huehuetenango, es de 15.850 puntos con una desviación estándar de 3.100 puntos.

En la misma tabla, se observa que con la misma media de la prueba de entrada con la misma población es de 12.300 puntos.

Gráfico 9. Datos descriptivos de la inteligencia creativa

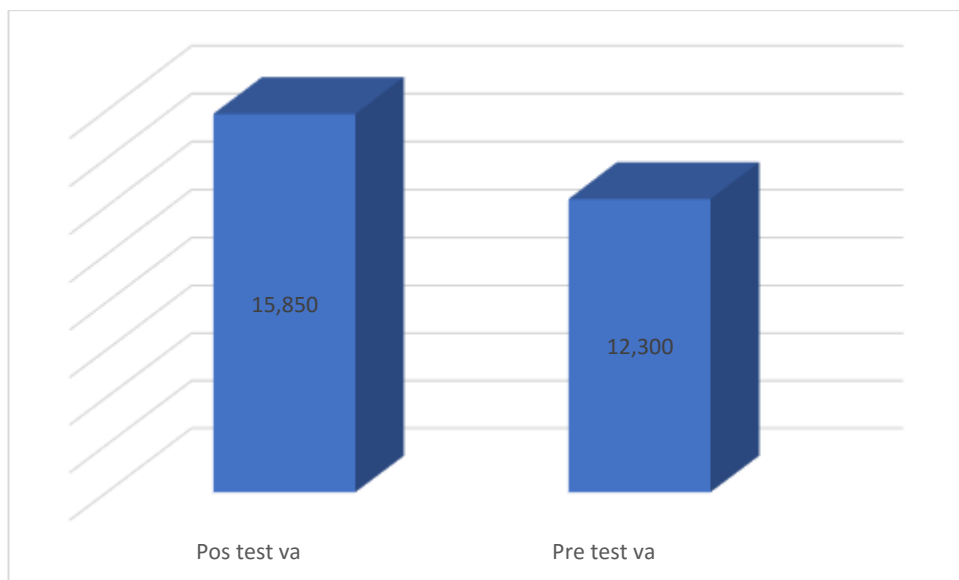


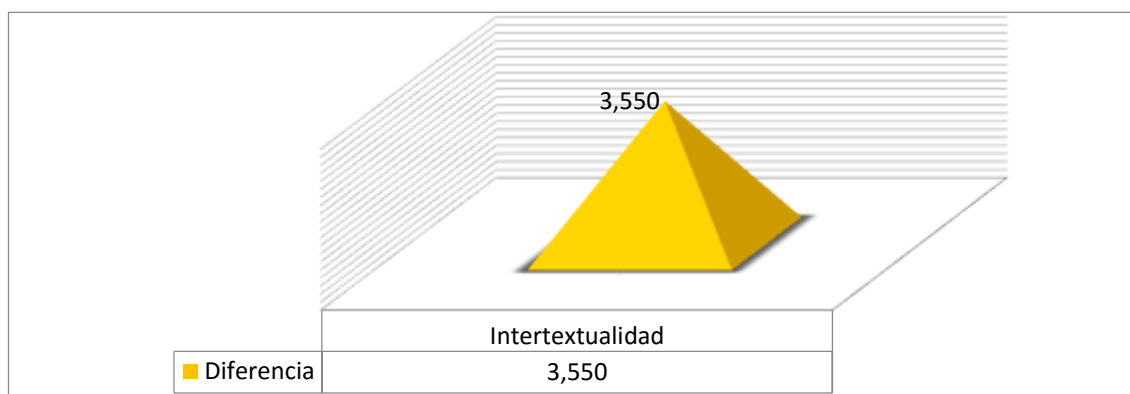
Tabla 16. Prueba de T de student por la diferencia de las pruebas de entrada y salida

	Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia			
				Inferior Superior			
Pos test va - Pre test va	3.550	2.064	0.462	2.584 4.516	7.692	19	.000

En la tabla 16, se observa una gran diferencia de la media del pos test con relación al pre test. La diferencia de las medias es de 3.550 puntos. La diferencia mediante T de student es de 7.692. Se rechaza la hipótesis nula porque el valor de $p = 0.000$ que es mayor que $\alpha = 0.05$.

Considerando los resultados en los cuadros estadísticos revisados se concluye que existe una diferencia significativa entre los resultados del pre test de la dimensión inteligencia creativa y el pos test de la misma, lo que significa que el programa que se aplicó fue significativamente efectivo y los resultados mejoraron de manera considerable.

Gráfico 10. Determinación de la diferencia de la inteligencia creativa después de la aplicación del programa “Soy creativo”



CONCLUSIONES

El programa desarrollado ha dejado experiencias significativas, para los docentes de la institución donde se desarrolló el estudio, cuyos resultados serán discutidos y analizados. Por esa razón, luego de realizar el estudio, se procede a registrar las conclusiones: general y específicas.

Conclusión general

El programa de intervención psicopedagógica, de acuerdo con el estudio y sus resultados respectivos, fue efectivo para el desarrollo de la inteligencia creativa en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.

Conclusiones específicas

El programa de intervención psicopedagógica, en forma significativa, fue efectivo para el desarrollo de la personalidad creativa en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.

Por otro lado, el programa de intervención psicopedagógica fue efectivo, en forma significativa, para el desarrollo del proceso creativo.

En forma significativa, el programa de intervención psicopedagógica fue efectivo para el desarrollo del producto creativo.

También el programa de intervención psicopedagógica fue efectivo, en forma significativa, para el desarrollo del Contexto/ambiente creativo.

RECOMENDACIONES

El trabajo de investigación, en su fase final, después de los análisis respectivos, deja la posibilidad de hacer las siguientes recomendaciones:

Recomendar la realización de nuevas investigaciones con las mismas variables: programa de intervención y la inteligencia creativa, en los demás años de primaria, con el propósito de validar, en forma más amplia, los instrumentos, los resultados y el programa, con el propósito de resolver algunas dudas y vacíos encontrados luego del contraste de las dos pruebas: prueba de entrada y prueba de salida.

Realizar investigaciones sobre la inteligencia creativa en los estudiantes de todos los años primaria, con el propósito de conocer la inteligencia creativas de los estudiantes, considerando que este conocimiento permitirá el uso de una mejor metodología para el aprendizaje de los alumnos.

REFERENCIAS

- Aiken, L. R. (2003). *Tests psicológicos y evaluación* (11ª. ed.). México, D.F: PEARSON EDUCACIÓN.
- Alsina, P., Díaz, M., Giráldez, A., & Ibarretxe, G. (2009). *10 ideas clave: El aprendizaje creativo* (1ª. ed). Barcelona: GRAÓ.
- Belmonte, V. (2013). *Inteligencia Emocional y Creatividad: Factores Predictores del Rendimiento Académico (Tesis doctoral)*. Universidad de Murcia. Recuperado a partir de <https://digitum.um.es/xmlui/handle/10201/35772>
- Carabús, O., Freiría, J., González, A., & Adalgisa, M. (2004). *Creatividad, actitudes y educación*. (A. Pérez, Ed.) (1ª. ed.). Buenos Aires: Biblos.
- Carson, S. (2012). *Your Creative Brain. Seven Steps to Maximize Imagination [Tu cerebro creativo. Siete pasos para maximizar la innovación en la vida y el trabajo]*. Barcelona: Profit Editorial.
- Chávez, R., & Lara, M. del C. (2000). La creatividad y la psicopatología. *Salud mental*, 23(5), 1-9. Recuperado a partir de <http://www.medigraphic.com/pdfs/salmen/sam-2000/sam005a.pdf>
- Chico, E. (2015). *Manual de Psicología de la Personalidad. Manual de psicología de la personalidad*. Alicante: Editorial Club Universitario. Recuperado a partir de <https://www.editorial-club-universitario.es/pdf/8018.pdf>
- Cluoder, C. (Director). (2012). ¡Buenos días creatividad! [Good Morning]. En *Informe Fundación Botín* (p. 188). Santander: Fundación Botín.

Recuperado a partir de <https://www.fundacionbotin.org/paginas-interiores-de-una-publicacion-de-la-fundacion-botin/buenos-dias-creatividad-hacia-una-educacion-que-despierte-la-capacidad-de-crear.html>

Cluoder, C. (Director). (2014). Artes y emociones que potencian la creatividad. En *Informe Fundación Botín* (p. 146). Santander: Fundación Botín. Recuperado a partir de <https://www.fundacionbotin.org/paginas-interiores-de-una-publicacion-de-la-fundacion-botin/buenos-dias-creatividad-hacia-una-educacion-que-despierte-la-capacidad-de-crear.html>

Conde, L. (2015). La personalidad creativa: Un sistema complejo. Eduardo Chillida y Mihaly Csikszentmihalyi. *Hipnológica*, 8, 12-22. Recuperado a partir de <http://www.hipnologica.org/index.php/articulos-1/cuestiones-generales/165-la-personalidad-creativa-un-sistema-complejo>

Coronado-Hijon, A. (2015). Aplicación contextualizada de Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT). *Revista Española de Orientación y psicopedagogía*, 26(1), 70-82. Recuperado a partir de <http://www.redalyc.org/html/3382/338238765006/>

Día, A. M. de la A. G. de los A. del S. (2007). *Seventh-day Adventists Believe [Creencias de los Adventistas del Séptimo Día]* (1ª. ed). Florida: Asoc. Casa Editora Sudamericana.

Dreamstime. (2017). Línea ejemplo plana de proceso Creativo [Figura]. Recuperado a partir de <https://es.dreamstime.com/stock-de->

ilustración-línea-ejemplo-plana-de-proceso-creativo-image60717886

- Esquivias, M. (2004). Creatividad: Definiciones, Antecedentes y Aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5(1), 1-17. Recuperado a partir de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene%7B_%7Dart4.pdf
- Fernández, A. (2008). Organización de los Estados Iberoamericanos. Recuperado a partir de <http://www.oei.es/historico/noticias/spip.php?article4129>
- Fuentes, C., & Torbay, Á. (2004). Desarrollar la creatividad desde los contextos educativos: un marco de reflexión sobre la mejora socio-personal. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 2(1), 1-14. Recuperado a partir de <https://revistas.uam.es/index.php/reice/article/view/5541>
- Ganem, P., Amaro, J., Campero, G., Dabdoub, L., Hernández, M. del C., Morales, G., ... Yela, M. de la C. (2004). *Escuelas que matan 1: Las partes enfermas de las instituciones educativas*. México, D.F: Limusa.
- Garaigordobil, M. (2003). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Madrid: Centro de Investigación y Documentación Educativa.
- Garaigordobil, M. (2006). Explicaciones teóricas contemporáneas del origen y desarrollo de la creatividad humana. *Revista Recrearte*, 5(5), 1-13. Recuperado a partir de <http://www.iacat.com/Revista/recrearte/recrearte05/Seccion1/TeoCont>

emp.htm

- Gardner, H. (2016). *Frames of Mind. The Theory of Multiple Intelligences [Estructuras de la mente. La Teoría de las Inteligencias Múltiples]* (3ª. ed.). México, D.F: FONDO DE CULTURA ECONOMICA.
- Gómez, E., & Córdoba, M. J. de. (2014). *Flexibilidad Mental* (1ª. ed.). Granada: Fundación Internacional artecitta.
- Goñi, A. (2000). *Desarrollo de la Creatividad* (1ª. ed.). San José: Editorial Universitaria Estatal a Distancia (EUNED).
- Henao, B., & Berrío, L. (2014). *Relación entre teorías implícitas de creatividad de los docentes universitarios y los estudiantes de licenciatura en educación [Tesis de maestría]*. Universidad de Antioquia. Recuperado a partir de <http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/handle/123456789/627>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. del P. (2010). *Metodología de la investigación*. (J. Mares, Ed.), *Metodología de la investigación* (5ª. ed.). México, D.F: MCGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. <https://doi.org/-> ISBN 978-92-75-32913-9
- Hurtado-Velarde, J. E. (2016). *Educación y predisposición creativa en la infancia: Una propuesta didáctica para el primer ciclo de primaria [Tesis doctoral]*. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado a partir de <http://eprints.ucm.es/40524/1/T38147.pdf>
- Krumm, G., Vargas-Rubilar, J., & Gullón, S. (2013). Estilos parentales y creatividad en niños escolarizados. *Psicoperspectivas*, 12(1), 161-182. <https://doi.org/10.5027/PSICOPERSPECTIVAS-VOL12-ISSUE1->

- Larraz, N. (2015). *Desarrollo de las habilidades creativas y metacognitivas en la educación secundaria obligatoria*. Madrid: DYKINSON, S.L.
- Martín, L. R. (2011). *Publicidad, innovación y conocimiento* (1ª. ed.). Zamora: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- Martín, M. P. (2004). *Niños inteligentes. Guía para desarrollar sus talentos y altas capacidades* (1ª. ed.). Madrid: Palabra, S. A.
- Montoya, J. (2014). *Relación entre creatividad e inteligencias múltiples con competencias matemáticas en estudiantes de bachillerato [Tesis de maestría]*. Universidad Internacional de La Rioja. Recuperado a partir de <http://reunir.unir.net/handle/123456789/2402>
- Moreno, J., & Planells, B. (2016). Propuesta para la implementación de la teoría de las Inteligencias Múltiples en el sistema de Educación Infantil en España. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3), 199-207.
<https://doi.org/10.6018/reifop.19.3.267341>
- Obradors, M. (2007). *Creatividad y Generación de Ideas: Estudio de la práctica creativa en cine y publicidad*. Barcelona: Aldea Global.
- Prado, R. (2004). *Creatividad y sobredotación Diagnóstico e Intervención Psicopedagógica (Tesis doctoral)*. Universidad de Málaga.
Recuperado a partir de <http://www.biblioteca.uma.es/bbl/doc/tesisuma/16801118.pdf>
- Quintero, I. C. (2014). Pensamiento estratégico: reflexiones para su comprensión y aplicación. *Colección Académica de Ciencias*

- Estratégicas*, 1(2), 39-52. Recuperado a partir de <https://revistas.upb.edu.co/index.php/RICE/article/view/2911>
- Ramírez, J. (2015). Las artes y el juego en el desarrollo creativo del docente universitario. *Sophia*, 11(1), 53-68. Recuperado a partir de <http://revistas.ugca.edu.co/index.php/sophia/article/view/299>
- Rodríguez, C., Rodríguez, G., & Álvarez, M. (2016). Factores contextuales en la evaluación de un proceso creativo en publicidad. *Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanística*, 5(9), 150-161. Recuperado a partir de <http://www.ricsh.org.mx/index.php/RICSH/article/view/68/306>
- Romero-infante, J. A., & Moré-jaramillo, R. A. (2013). Sistema de solución creativa para problemas recurrentes - Itacone. *Ingeniería y Competitividad*, 15(1), 21-35. Recuperado a partir de <http://www.redalyc.org/html/2913/291329165002/>
- Romo, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Barcelona: Paidós Iberica, S.A.
- Romo, M., Alfonso-Benlliure, V., & Sánchez-Ruiz, M. J. (2016). El test de creatividad infantil (TCI): evaluando la creatividad mediante una tarea de encontrar problemas. *Psicología Educativa*, 22(2), 93-101. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2016.01.005>
- Ruales, R. (2015). Actitudes y comportamientos creativos en el desempeño docente. *Revista Criterios*, 22(1), 87-109. Recuperado a partir de <http://www.umariana.edu.co/ojs-editorial/index.php/criterios/article/view/1052/974>

- Ruiz, C. (2004). *Creatividad y Estilos de Aprendizaje [Tesis doctoral]*. Universidad de Málaga. Recuperado a partir de <http://www.biblioteca.uma.es/bbldoc/tesisuma/16703947.pdf>
- Ruiz, S. (2010). *Práctica Educativa y Creatividad en Educación Infantil [Tesis doctoral]*. Universidad de Málaga.
- Ruiz, S., & Rebollo, M. (2015). El aula de educación infantil: El aula creativa. *Ensayos: Revista De La Facultad De Educacion De Albacete*, 30(2), 71-85. Recuperado a partir de <http://eds.b.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=e6a0c0c5-5bbe-4c50-bae7-41740b7ffc2a%40sessionmgr120>
- Sastre-Riba, S., & Pascual-Sufrate, M. T. (2013). Alta capacidad intelectual, resolución de problemas y creatividad. *Revista de neurología*, 56(1), 67-76. Recuperado a partir de <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/23446726>
- Sazo, F., & Vicencio, C. (2015). Pensamiento creativo en párvulos de Nivel Transición II de Valparaíso. *Revista de Psicología - Universidad Viña del mar*, 5(9), 20-28. Recuperado a partir de <http://sitios.uvm.cl/revistapsicologia/revista-detalle.php/9/54/contenido/pensamiento-creativo-en-parvulos-de-nivel-transicion-ii-de-valparaiso>
- Soto, V. (2013). *Diseño y aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en Segundo Ciclo de Educación Infantil [Tesis doctoral]*. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado a partir de

<http://eprints.ucm.es/22396/1/T34662.pdf>

Trigo, E. (2015). Juego y creatividad: El re-descubrimiento de lo lúdico.

Aportes práxios a la fundamentación de alguno de los pilares de la ciencia de la motricidad humana. *Revista Sentidos da Cultura*, 2(3),

6-23. Recuperado a partir de

<https://paginas.uepa.br/seer/index.php/sentidos/article/viewFile/1024/661>

Vargas, F. (2016). *Evaluación predictiva del éxito académico con base en*

la correlación de tres factores de selección con el puntaje final del test electrónico como contribución al actual sistema de admisión universitaria [Tesis doctoral]. Universidad Mayor de San Andrés.

Recuperado a partir de

<http://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/10393>

Velasco, P. (2007). *Psicología y creatividad: Una revisión histórica (Desde*

los autorretratos de los genios del siglo XIX hasta las teorías

implícitas del siglo XX). Caracas: Fondo Editorial de la Facultad de

Humanidades y Educación. Universidad Central de Venezuela.

ANEXOS

1. Matriz Instrumental.
2. Matriz de consistencia
3. Instrumentos de la investigación
 - 3.1. Cuestionario de Inteligencia Creativa – Prueba Para Maestro.
 - 3.2. Cuestionario de Inteligencia Creativa – Prueba para niños.
 - 3.3. Manual de los instrumentos.
 - 3.4. Programa De Intervención Psicopedagógica
 - 3.5. Cartilla “SOY CREATIVO”
4. Validación por juicio de expertos
5. Cartas y protocolos
6. Fotografías

1. Matriz instrumental

Título del proyecto de investigación: Efectividad del programa “soy creativo” en el desarrollo de la inteligencia creativa, en niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri, Huehuetenango, Guatemala. 2017				
VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	FUENTES DE INFORMACIÓN	INSTRUMENTOS
PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA	Componentes del programa:			
	I. Datos informativos. II. Justificación. III. Objetivos. IV. Metodología.	V. Cronograma de actividades. VI. Recursos. VII. Sesiones de aprendizaje. VIII. Evaluación.		
INTELIGENCIA CREATIVA	Desarrollo de la personalidad creativa	<ul style="list-style-type: none"> Características de la personalidad creativa Inteligencia y conocimiento del ámbito de la personalidad creativa Motivación intrínseca de la personalidad creativa Rasgos bipolares de la personalidad creativa 	<ul style="list-style-type: none"> Padres Maestros Niños 	Observación
	Desarrollo del proceso creativo	<ul style="list-style-type: none"> Preparación del proceso creativo Incubación del proceso creativo. Iluminación del proceso creativo. Verificación del proceso creativo. 		Lista de cotejo
	Desarrollo del producto creativo	<ul style="list-style-type: none"> Novedad del producto creativo. Originalidad del producto creativo Utilidad del producto creativo. 		Fichas de evaluación de la cartilla para alumno “Soy Creativo”
	Desarrollo del contexto/ambiente creativo	<ul style="list-style-type: none"> Historia del contexto creativo. Comunidad científica del contexto creativo. Ambientes estimulantes del contexto creativo. 		

2. Matriz de consistencia

Título del proyecto de investigación: Efectividad del programa “soy creativo” en el desarrollo de la inteligencia creativa, en niños de segundo año de primaria del colegio adventista del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri, Huehuetenango, Guatemala. 2017				
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	TIPO DISEÑO	CONCEPTOS BÁSICOS
GENERAL ¿En qué medida el programa de intervención psicopedagógica es efectivo para el desarrollo de la inteligencia creativa en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri?	GENERAL Determinar en qué medida el programa de intervención psicopedagógica es efectivo para el desarrollo de la inteligencia creativa en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.	GENERAL El programa intervención psicopedagógica es efectivo para el desarrollo de la inteligencia creativa en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.		PROGRAMA INTERVENCIÓN PSICO-PEDAGOGICA I. Datos informativos II. Justificación III. Objetivos IV. Metodología V. Cronograma de actividades. VI. Recursos. VII. Sesiones de aprendizaje VIII. Evaluación.
ESPECÍFICOS: • ¿En qué medida el programa de intervención psicopedagógica es efectivo para el desarrollo de la personalidad creativa en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri? • ¿En qué medida el programa de intervención psicopedagógica es efectivo para el desarrollo del proceso creativo en los niños de	ESPECÍFICOS: • Determinar en qué medida el programa de intervención psicopedagógica es efectivo para el desarrollo de la personalidad creativa en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri • Determinar en qué medida el programa de intervención psicopedagógica es efectivo para el desarrollo del proceso creativo en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri	ESPECÍFICOS: • El programa de intervención psicopedagógica es efectivo para el desarrollo de la personalidad creativa en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Diéguez Olaverri • El programa de intervención psicopedagógica es efectivo para el desarrollo del proceso creativo en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Diéguez Olaverri. • El programa de intervención psicopedagógica es efectivo para el		INTELIGENCIA CREATIVA • Desarrollo de la Personalidad creativa. • Desarrollo del Producto creativo. • Desarrollo del Proceso creativo. • Desarrollo del Contexto/ ambiente creativo.

<p>segundo año de primaria del Liceo y Academia Diéguez Olaverri?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué medida el programa de intervención psicopedagógica es efectivo para el desarrollo del producto creativo en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri? • ¿En qué medida el programa de intervención psicopedagógica es efectivo para el desarrollo del Contexto/ambiente creativo en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri? 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar en qué medida el programa de intervención psicopedagógica es efectivo para el desarrollo del producto creativo en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri. • Determinar en qué medida el programa de intervención psicopedagógica es efectivo para el desarrollo del Contexto/ambiente creativo en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri. 	<p>desarrollo del producto creativo en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Diéguez Olaverri.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El programa de intervención psicopedagógica es efectivo para el desarrollo del Contexto/ambiente creativo en los niños de segundo año de primaria del Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri. 		
---	---	---	--	--

3. Instrumentos de la investigación



CUESTIONARIO DE INTELIGENCIA CREATIVA UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN ESCUELA DE POSGRADO Unidad de Posgrado de Ciencias humanas y Educación

3.1. Cuestionario de inteligencia creativa - Prueba para maestros

La presente lista de cotejo tiene el propósito de recoger información para el desarrollo de una tesis, cuya temática está relacionada con el nivel de efectividad del programa “Soy creativo” en el desarrollo de la inteligencia creativa de los niños de segundo (2°) de primaria del Liceo y Academia Adventista “Diéguez Olaverri” en Huehuetenango, Guatemala. 2017. Para cuyo efecto, le agradecemos de antemano la veracidad de sus respuestas, pues así lo exigen la seriedad y la rigurosidad de la investigación.

I. INFORMACIÓN DEMOGRÁFICA

N°:	Nombre:	Edad:	Fecha:	/	/
-----	---------	-------	--------	---	---

Marque con una **X** la opción que corresponda a su respuesta.

Sexo

- Masculino ()
- Femenino ()

Vive con

- Mamá y Papá ()
- Mamá ()
- Papá ()
- Otros ()

Religión

- Católicos ()
- Evangélicos ()
- Adventistas ()
- Otros ()

Principal cuidador

- Madre ()
- Padre ()
- Abuelos ()
- Otros ()

II. INSTRUCCIONES DEL CUESTIONARIO

En la siguiente lista de cotejo hay 20 enunciados, no hay respuestas correctas o incorrectas. Marque con una **X** en la casilla que corresponde a las características del niño sujeto al análisis.

Nº	ÍTEMS	NO	SI
DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD CREATIVA			
1	El niño se muestra sensible ante los problemas de su entorno.		
2	El niño muestra curiosidad por el medio que le rodea.		
3	El niño es atraído fácilmente por la novedad.		
4	El niño frecuentemente se divierte jugando solo.		
5	El niño experimenta frecuentemente cambios en sus estados de ánimo.		
DESARROLLO DEL PROCESO CREATIVO			
6	El niño identifica con facilidad un problema.		
7	El niño elabora nuevas ideas partiendo de ideas contrarias.		
8	El niño es tolerante ante las situaciones no resueltas de su entorno.		
9	El niño es original, tiene ideas no habituales.		
10	El niño comunica sus ideas explicándolas detalladamente.		
DESARROLLO DEL PRODUCTO CREATIVO			
11	El niño hace uso de elementos existentes y los renueva novedosamente.		
12	Las creaciones del niño son armoniosas.		
13	Las creaciones del niño son eficaces, es decir, supera las deficiencias o problemas que suelen tener los diseños comunes.		
14	El niño realiza sus actividades haciendo más de lo que se le pide.		
15	Las creaciones del niño son novedosas o poco frecuente.		
DESARROLLO DEL CONTEXTO/AMBIENTE CREATIVO			
16	El niño ha recibido estimulación temprana en años anteriores.		
17	La escuela del niño promueve la formulación y resolución de problemas.		
18	El entorno del niño muestra apoyo hacia las novedades creadas.		
19	El entorno del niño promueve una atmosfera que propicia el buen humor.		
20	El entorno familiar del niño promueve la identidad, seguridad, confianza, autonomía e independencia.		
SUMATORIA			

¡Muchas gracias por su colaboración!



3.2. Cuestionario de inteligencia creativa - Prueba para niños

N°:	Nombre:	Edad:	Fecha: / /
------------	----------------	--------------	----------------------

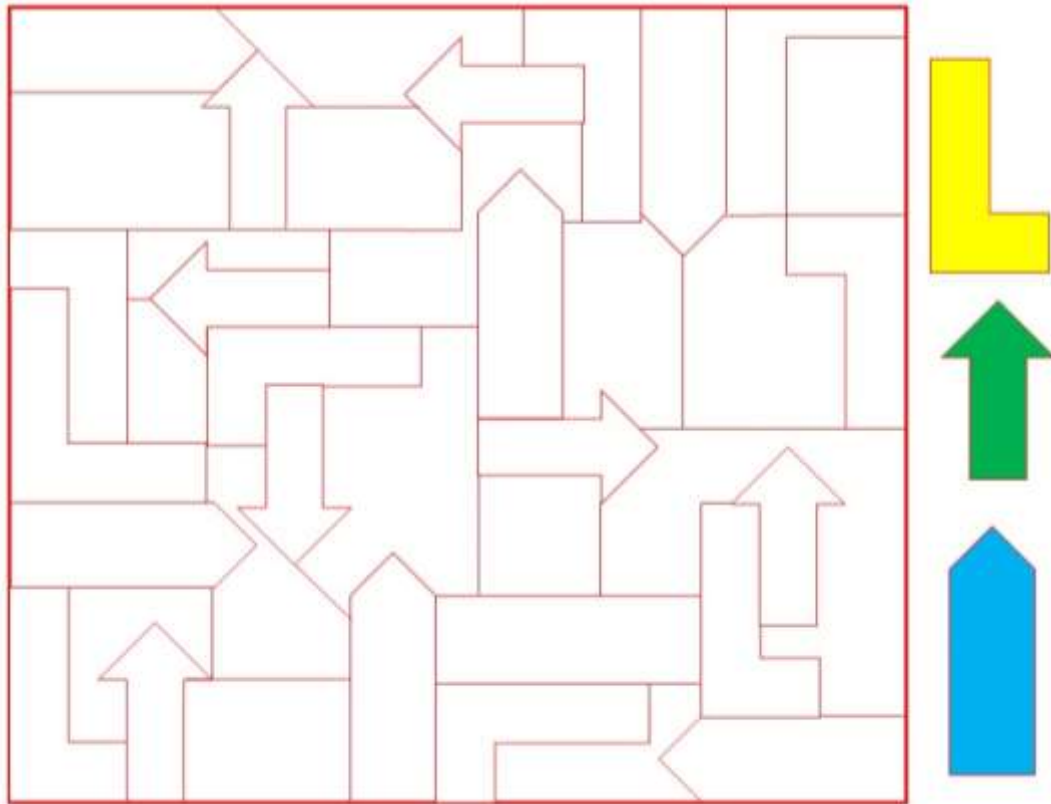
1. Realiza cuatro combinaciones diferentes para cada grupo de números. Observa el ejemplo.

1 2 3	8 5 7	9 0 6	4 8 3
3 1 2			
2 3 1			
2 1 3			
3 2 1			

2. En la siguiente hoja en blanco, realiza un dibujo libre. Escribe en las líneas lo que quisiste expresar.

A large, empty rectangular box with rounded corners, outlined in black. It occupies the upper two-thirds of the page and is intended for a drawing or a long piece of text.A rectangular area at the bottom of the page, enclosed by a dashed black border. Inside this area are three solid horizontal black lines, providing a structured space for writing.

3. Busca en el cuadrado las figuras de la parte lateral y coloréalas del mismo color.



4. Actividad con la maestra:

Escoge al azar un tema. Di la mayor cantidad de palabras que asocias a ese tema en el tiempo de un (1) minuto.

Cantidad de palabras: _____

ESPACIO EXCLUSIVO PARA EL EVALUADOR

PUNTEO:

PUNTO 1	PUNTO 2	PUNTO 3	PUNTO 4	TOTAL
---------	---------	---------	---------	-------

3.3. Manual de los Instrumento

a. Cuestionario para maestros:

El maestro responderá el cuestionario por cada niño evaluado perteneciente al grado correspondiente. Los valores son, **NO** (0) y **SI** (1). En el espacio destinado se escribirá la sumatoria del valor de los ítems.

Punteo del cuestionario:

- De 0 a 5 = **Creatividad Baja**
- De 6 a 12 = **Creatividad media**
- De 13 a 16 = **Creatividad sobresaliente**
- De 17 a 20 = **Creatividad alta**

b. Prueba de entrada para los niños:

1. El niño debe realiza cuatro combinaciones diferentes para cada grupo de números. Vale 5 puntos, 0,41 por cada acierto. (*Se valora la flexibilidad de pensamiento*).

2. El niño debe realiza un dibujo libre. Escribe en las líneas lo que quiso expresar. *Se valora la estética, la originalidad del dibujo y la coherencia del dibujo con el texto*. Vale 5 puntos, 1,66 por cada punto descrito anteriormente.

3. El niño debe buscar en el cuadrado las figuras de la parte lateral y colorearlas del mismo color. Vale 5 puntos, 0,25 por cada acierto. (*Se valora la capacidad de abstracción*)

4. Esta actividad se hace directamente con la maestra. El niño debe escoge al azar un tema (frutas, animales, nombres, lugares, medios de transporte. En una bolsa debe haber papelitos con los rótulos) y decir la mayor cantidad de palabras que asocia a dicho tema en el tiempo de un (1) minuto. Vale 5 puntos, 0,25 por cada acierto. (*Se valora la fluidez de pensamiento*)

Punteo del cuestionario:

- De 0 a 5 = **Creatividad Baja**
- De 6 a 12 = **Creatividad media**
- De 13 a 16 = **Creatividad sobresaliente**
- De 17 a 20 = **Creatividad alta**

3.4. Programa de intervención Psicopedagógica

I. Datos informativos

- 1.1 Institución:** Liceo y Academia Adventista Diéguez Olaverri.
- 1.2 Dirección:** Las ruinas de saculeo Zona 9
- 1.3 Ciudad:** Huehuetenango, Guatemala
- 1.4 Usuario:** Alumnos del 2° de primaria
- 1.5 Fecha de inicio:** 10 de julio del 2017
- 1.6 Fecha de término:** 20 de septiembre del 2017
- 1.7 Horario de trabajo:** 6 horas semanales
- 1.8 Investigador:** Lic. Keili Jiménez

II. Justificación

El principal objetivo de la educación es formar seres autónomos con libre criterio de pensamiento, que no sean copia del molde social. Sin embargo, a pesar de las múltiples metodologías aplicable al proceso de enseñanza aprendizaje, los formatos educativos se han quedado en rudimentos antiguos los cuales han sido difíciles de romper.

El estímulo de la creatividad juega un papel importante para el principal objetivo de la educación, ya que insta al estudiante a crear nuevas estructuras mentales propias de los pensadores autónomos.

La creatividad está enmarcada en diversas áreas entre las cuales encontramos las artes, la literatura, la ciencia, entre otras. Esto la convierte en un término amplio y una cualidad de la personalidad que se pretende

potencializar con el programa “soy creativo”. Para Guilford (1950, citado por Garaigordobil, 2003) lo creativo se reduce a las aptitudes cognoscitivas que son características de las personas creadoras, primordialmente, fluidez, flexibilidad y originalidad.

El programa “soy creativo” estará enfocado en las cuatro dimensiones de la creatividad, las cuales según las teorías explícitas de la creatividad están clasificadas en: desarrollo de la personalidad creativa, desarrollo del producto creativo, desarrollo del proceso creativo, desarrollo del ambiente creativo. Estas dimensiones de la creatividad deben ser estimuladas en la misma proporción para que la inteligencia creativa sea una realidad en los niños a los que se les aplicará el programa.

Por último, es fundamental reconocer el papel de las áreas del desarrollo infantil, las cuales marca la pauta de las actividades que se deben realizar según la edad de los estudiantes, a saber, el desarrollo socio- afectivo, el desarrollo del lenguaje, desarrollo cognitivo y el desarrollo psicomotriz.

Al término del programa, se espera alcanzar la meta y los objetivos propuestos referentes a la inteligencia creativa y los niños tendrán las bases para tener un pensamiento divergente que les permita salir del molde de pensamiento social típico de la educación tradicional.

III. Objetivos

Objetivo general

Potencializar la inteligencia creativa de los niños de segundo grado de primaria del colegio del atlántico “Max Trummer”, a través de la implementación de estrategias y actividades lúdicas.

Objetivos específicos

1. Diagnosticar la inteligencia creativa de los estudiantes de segundo grado a través de una prueba de entrada (pre-test).
2. Estimular el aumento de conductas y rasgos de personalidad propios de personas creativas.
3. Incrementar la creatividad verbal manifestada en indicadores tales como fluidez, originalidad y flexibilidad.
4. Implementar actividades que propicien la construcción de productos novedosos a partir de la combinación de distintos materiales y estímulos.
5. Aplicar ejercicios de relajación que faciliten ambientes adecuados para la labor creativa.
6. Evaluar los efectos del programa a través de una prueba de salida (Postest).

IV. Meta concreta

Luego de la aplicación del programa “soy creativo”, se espera que los niños de segundo grado de primaria del Max Trummer hayan desarrollado y potencializado su personalidad creativa, estando en la capacidad de resolver problemas o situaciones cotidianas de manera particular; así

mismo, podrá observarse un aumento de la curiosidad intelectual y la generación de ideas novedosas.

V. Metodología

Para este programa se utilizará la metodología activa, interactiva, participativa, deductiva e inductiva, así mismo el juego cooperativo como herramienta pedagógica.

En la primera unidad se utilizará un pretest para medir la capacidad el nivel de creatividad. Y al finalizar la aplicación del posttest como prueba de salida para verificar la efectividad del programa.

El programa se encuentra distribuido en 20 sesiones, estas se realizarán 2 veces por semana de acuerdo con horario establecido de 90 minutos pedagógicos cada una, 3 horas semanales.

Las actividades constan de actividades lúdicas y como eje de desempeño se tienen en cuenta las áreas del desarrollo infantil, las cuales han de ser estimuladas con el fin de obtener un aumento de la inteligencia creativa en los estudiantes a los cuales se les aplique el programa.

Las áreas por estimular son: a) Desarrollo socio- afectivo; b) Desarrollo del lenguaje; c) Desarrollo cognitivo; d) Desarrollo psicomotriz. Cada una de ellas se tiene en cuenta en cada sección con el fin de que sea integral la estimulación y el niño adquiera la confianza para desenvolverse en los espacios creativos que le permitirán desarrollar y fortalecer la inteligencia creativa, finalidad principal en la aplicación del programa “soy creativo”

VI. Descripción y procedimiento

N° SESIÓN	OBJETIVO	ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	TIEMPO
1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estimular la autoestima y el autoconocimiento. ✓ Beneficiar la flexibilidad de pensamiento. ✓ Mejorar la fluidez verbal. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividad grupal. ✓ Juego de roles. ✓ Metodología activa. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lápiz y colores. ✓ Lámina 1. ✓ Grabadora y Canción. ✓ Cartilla pág. 1 ✓ Caja del tesoro. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa. ✓ Tiene un concepto definido de sí mismo. ✓ Muestra autoestima 	90"
2	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fomentar el trabajo en equipo. ✓ Estimular la generación de ideas. ✓ Comunicar ideas a través de la creación de textos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajo en grupo ✓ Método deductivo-inductivo. ✓ Resolución de problemas. ✓ Metodología activa. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pelota pequeña. ✓ Láminas 2 por grupo. ✓ Láminas 3, 4, 5 y 6. ✓ Lápiz y Colores. ✓ Cartilla pág. 2. ✓ Papelotes. ✓ Marcadores. ✓ Pizarra o tablero. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa. ✓ Muestra interés en la resolución de problemas. 	90"
3	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fomentar el respeto por las ideas y creaciones de los demás. ✓ Aumentar la capacidad de experimentar con ideas, elementos y conceptos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajo en equipo. ✓ Creación de rimas. ✓ Libre expresión de creatividad. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lámina 7. ✓ Lápiz ✓ Cartilla pág. 3 y 4. ✓ Grabadora. ✓ Caja creativa. ✓ Cámara fotográfica. ✓ Cartulina. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa. ✓ Muestra interés en originar ideas y creaciones inéditas. 	90"

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fortalecer la fluidez verbal a través de la creación de rimas y preguntas espontaneas. 				
4	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reaccionar con humor como estrategia para crear un clima distendido. ✓ Desarrollar una mayor imaginación para ir más allá de la realidad percibida. ✓ Fortalecer la habilidad de hablar en público. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego cooperativo ✓ Momentos de relajación. ✓ Metodología activa. ✓ Observación de su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mantas o esteras. ✓ Colores. ✓ Cartilla pág. 5. ✓ Grabadora. ✓ Música relajante. ✓ Caja de Chistes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa. ✓ Muestra sentido del humor. ✓ Cooperar con un entorno distendido. 	90"
5	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estimular la fluidez de pensamiento. ✓ Aumentar la capacidad de producir nuevas ideas. ✓ Encontrar métodos originales de solución 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego ✓ Actividades de pensamiento divergente. ✓ Trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pelota pequeña ✓ Revistas. ✓ Colbón. ✓ Tablero – marcadores. ✓ Cartilla pág. 6 y 7. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa. ✓ Creación de ideas novedosas. ✓ Formulación de solución de problemas 	90"
6	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprender a utilizar estrategias de observación para hallar la solución de problemas. ✓ Desarrollar nuevas formas de expresar sus ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividad en equipo. ✓ Actividades de pensamiento divergente. ✓ Método deductivo-inductivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tablero ✓ marcadores. ✓ Láminas (8 a la 13). ✓ Cartulina. ✓ Cartilla pág. 8 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa. ✓ Trabajo en equipo. ✓ Observa detenidamente y halla soluciones a 	90"

	✓ Desarrollar la habilidad de hacer conjeturas o juicios deductivos-inductivos			la problemática planeada.	
7	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Crear estrategias para comparar ideas y llegar a conclusiones. ✓ Formar habilidad para la aplicación creativa de los conocimientos. ✓ Desarrollar la habilidad de crear productos novedosos con pocos recursos disponibles. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos de dominio de un conocimiento ✓ Actividad de comparación y deducción. ✓ Actividades de distensión. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Láminas 14 y 15. ✓ Macarrones ✓ Lana ✓ Pinturas y delantal (para evitar machar la ropa). ✓ Colbón. ✓ Cartilla pág. 9. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa. ✓ Creación de productos novedosos y estéticos con pocos recursos disponibles. ✓ Formulación y resolución de solución de problemas. 	90"
8	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fomentar el ingenio y la generación de ideas asombrosas. ✓ Estimular el aprendizaje del trabajo en equipo. ✓ Alcanzar mayor grado de espontaneidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividades que permiten la libre expresión. ✓ Trabajo cooperativo. ✓ Actividades de creación. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Globos. ✓ Papelote. ✓ Revistas. ✓ Colbón. ✓ Tijeras. ✓ Cajas de fosforo. ✓ Pintura. ✓ Cartilla pág. 10. ✓ Colores. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa. ✓ Trabajo en grupo. ✓ Ingenio en las actividades manuales. 	90"
9	✓ Desarrollar habilidades atencionales.	✓ Trabajo en equipo	✓ Pelota.	✓ Participación activa.	90"

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fortalecer la gestión y solución de problemas. ✓ Desarrollar una mayor fluidez en la generación de ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividades de fluidez de ideas ✓ Actividades de solución de problemas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 3 cuadrados de 10x10 de colores. ✓ Caja de cartón por grupo. ✓ Grupo de palabras. ✓ Cartilla pág. 11 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Generación de respuestas fluidas. ✓ Recibe instrucciones atentamente. ✓ Agilidad para la solución de problemas. 	
10	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ser capaz de verbalizar sus ideas y pensamientos de forma adecuada. ✓ Desarrollar la habilidad de establecer estrategias. ✓ Fortalecer la capacidad de abstracción. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividades de distensión para mejorar el entorno creativo. ✓ Actividades de solución de problemas. ✓ Trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ula-Ula ✓ 2 baldes ✓ Cuerdas ✓ 6 pelotas pequeñas ✓ Cartilla pág. 12 ✓ Colores. ✓ Incentivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa. ✓ Defiende sus argumentos. ✓ Expresa sus pensamientos de forma adecuada. 	90"

<p>11 y 12</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollar una mayor flexibilidad y fluidez de pensamiento. ✓ Desarrollar la capacidad de jugar con ideas, elementos y conceptos. ✓ Adquirir la habilidad de generalizar la información para hallar soluciones. ✓ Desarrollar la capacidad de combinar y polarizar la información para resolver conflictos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividad de equipo ✓ Actividad de conocimiento. ✓ Lúdica orientada a la integración del grupo y a la estrategia. ✓ Método deductivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lámina 19 (x1) ✓ Lámina 20 (x4) ✓ Láminas 21 a 36 ✓ Lámina 37 (x4) ✓ Lámina 39 (x1) ✓ Lámina 40 (x4) ✓ 2 pitos o corneta. ✓ Cronometro. ✓ Anexo sesión 11 y 12 ✓ Incentivos para “Premio Rápido” ✓ Incentivo para equipo ganador ✓ Cartilla pág. 13 ✓ Pelota de futbol. ✓ Arco de futbol. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa ✓ Fluidez y Flexibilidad de pensamiento. ✓ Halla soluciones prácticas a situaciones cotidianas 	<p>180”</p>
<p>13</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollar la habilidad de comunicar sus ideas y pensamientos adecuadamente. ✓ Fortalecer la competencia del trabajo cooperativo en intergrupar. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Creación de un entorno distendido. ✓ Permitir la libre expresión de ideas y pensamientos. ✓ Juego cooperativo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 1 globo por niño ✓ Retazos de tela. ✓ Cartulinas de colores. ✓ Cintas. ✓ Caja creativa. ✓ Lámina 40. ✓ Cartilla pág. 14 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa. ✓ Coopera con un entorno pacífico y distendido. ✓ Trabaja coordinadamente en equipo. 	<p>90”</p>

14	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Experimentar la creación de un producto propio siguiendo una línea de pensamiento. ✓ Descubrir la mejor respuesta a un planteamiento problemático. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividades de metacognición ✓ Actividades lúdicas. ✓ Dinámicas para desarrollar habilidades lingüísticas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pelota ✓ Papelotes ✓ Pintura ✓ 10 papelitos por estudiante. ✓ Lápices ✓ Lámina 41 ✓ Cartilla pág. 15 ✓ Plastilina o arcilla. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación creativa. ✓ Realización de un producto creativo. ✓ Formar nuevos elementos con las herramientas que posee a la mano. 	90"
15	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrolla fluidez de ideas y pensamiento. ✓ Desarrollar habilidades de atención y concentración. ✓ Encontrar diferentes soluciones a un mismo problema. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividades de concentración. ✓ Dinámicas de distensión. ✓ Actividades de dominio de un conocimiento. ✓ Actividad grupal. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Círculos de colores. ✓ Cartilla pág. 16 ✓ Sacos o costales. ✓ Incentivo para equipos ganadores. ✓ Cronograma sesión 11 y 12. ✓ Lámina 19. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa ✓ Trabajo en equipo. ✓ Muestra fluidez de pensamiento. ✓ Atención y concentración. 	90"
16	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprender a llegar a acuerdos con sus pares. ✓ Desarrollar habilidades mentales para usar la información de lo que se lee. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividades de distensión. ✓ Lúdica para aplicar reglas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Láminas 43 a 47. ✓ Cartilla pág. 17 ✓ Lápices y colores. ✓ Pelota. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa ✓ Sigue instrucciones. ✓ Aprende y aplica reglas en el juego. 	90"

17	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Buscar nuevas vías de solución ante un obstáculo. ✓ Identifica sus emociones y es capaz de expresarlas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificación e Interiorización de las propias emociones. ✓ Actividades para fortalecer el desarrollo cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lámina 48 ✓ Pelota de pimpón. ✓ Sorbetes o pitillos. ✓ Cartilla pág. 18. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa. ✓ Se muestra hábil en la solución de problemas. 	90"
18	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interpretar la realidad desde distintas formas. ✓ Desarrollar la habilidad de presentar propuestas novedosas y dinámicas. ✓ Facilitar la flexibilidad del pensamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividad de flexibilidad lingüística. ✓ Actividad grupal de coordinación. ✓ Actividad de creación espontanea. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Canción ✓ Grabadora o video beam ✓ Pelota ✓ Lámina 49 ✓ Cartilla pág. 19 ✓ Plato desechable. ✓ Lana. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa. ✓ Se siente parte del equipo. ✓ Es flexible y aprecia las propuestas de otros. 	90"
19	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollar la habilidad de comparar lo incomparable. ✓ Desarrollar estrategias para llevar una idea a cabo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividad de metacognición. ✓ Actividad de creación y trabajo grupal. ✓ Actividad de fortalecimiento cognitivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pelota ✓ Sorbete o pitillos. ✓ Cartilla pág. 20 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa. ✓ Expresa sus pensamientos, aunque parezcan ilógicos. ✓ Sigue una línea de pensamiento para la solución de acertijos. 	90"

20	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Observar e identificar las unidades de un todo. ✓ Desarrolla la habilidad de dar instrucciones acertadas. ✓ Coordinar movimientos y expresión corporal con la concentración. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividades de creación y expresión libre. ✓ Actividades de expresión corporal. ✓ Actividades propicias para el desarrollo cognitivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Canción ✓ Grabadora o video beam. ✓ Láminas 50 a 53 ✓ Hojas en blanco ✓ Lápices. ✓ Cartilla pág. 21. ✓ Pintura ✓ Pinceles ✓ Hojas de colores. ✓ 1/8 cartulina por estudiante. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa. ✓ Desarrolla productos innovadores y estéticos. ✓ Se concentra en las actividades y sigue adecuadamente las instrucciones. 	90"
----	--	---	--	--	-----

VII. Recursos

1. Recurso humano: en el siguiente cuadro se describe los agentes que intervienen en el proceso de implementación y el tipo de participación de cada uno de ellos:

Personal	Participación
Psico-orientador o docente capacitado en el área.	Implementador
Padres de familia.	Apoyo a la implementación
Estudiantes del 2° del Colegio Adventista del Atlántico, Max Trummer.	Receptores del programa de intervención psicopedagógico

2. Recursos materiales:

- Fichas de actividades
- Materiales para actividades plásticas, tales como tijeras, Colbon, plastilina, cartulinas, revistas etc.
- Juegos de estimulación cognitiva, tales como dominós, rompecabezas, etc.

3. Financiamiento: La financiación corresponde directamente al docente aplicador del programa y a algunas donaciones voluntarias de los padres de familia, las cuales serán hechas a través de recursos materiales.

VIII. Evaluación

El programa será evaluado de la siguiente manera.

- 1. Pre test:** A través del test de evaluación para medir el nivel de creatividad.
- 2. Autoevaluaciones:** Se realizará al término después de cada sesión.
- 3. Pos test:** Se realizará al final de la aplicación del programa en la última semana de mayo con el test de evaluación medir el nivel de creatividad alcanzado.

IX. Cronograma de acciones

ACCIONES	FECHAS																						
	M	Julio							Agosto								Septiembre						
	S	1		2		3		4	1		2		3		4		5	1	2		3		4
	D	L 10	M 12	L 17	M 19	L 24	M 26	L 31	M 02	L 07	M 09	L 14	M 16	L 21	M 23	L 28	M 30	L 04	M 06	L 11	M 13	L 18	M 20
Aplicación de la prueba de entrada		x																					
Diagnóstico situacional		x																					
Ejecución del programa			S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 7	S 8	S 9	S 10	S 11	S 12	S 13	S 14	S 15	S 16	S 17	S 18	S 19	S 20	
Evaluación del programa								X					X	X									

X. Sesiones de aprendizaje

Sesión N° 1

Fecha: 12-07-2017

Título: “¿Quién soy yo?”

Objetivos:

- ✓ Estimular la autoestima y el autoconocimiento.
- ✓ Beneficiar la flexibilidad de pensamiento.
- ✓ Mejorar la fluidez verbal.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de Evaluación
✓ Actividad grupal.	✓ Lápiz y colores.	✓ Participación activa.
✓ Juego de roles.	✓ Lámina 1.	✓ Tiene un concepto definido de sí mismo.
✓ Metodología activa.	✓ Grabadora y Canción.	✓ Muestra autoestima
	✓ Cartilla pág. 1	
	✓ Caja del tesoro.	

Desarrollo de las actividades		Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo inicial ✓ Actividad rompehielos, ¿Adivina quién?: <ul style="list-style-type: none"> - En la lámina 1, cada uno escribe de 3 a 5 cualidades propias. Los papeles se colocan juntos en una bolsa. luego se sacan los papeles al azar y se lee uno por uno. - El grupo deben adivinar de quien son las características. - Por último, cada papel vuelve a su dueño quien pegará la lámina en la ficha 1 (cartilla pág. 1). 	25"

Proceso	<p>✓ Si yo fuera... Aprender la canción “si yo fuera mariposa” (Para mejor ilustración, ver el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=zGQvUilgPmM), Luego de aprenderla la docente dirá la expresión: “Si yo fuera... (agregar un animal, personaje u objeto de la naturaleza o inanimado)” y Ellos deben simular el personaje. Ejemplo: “Si yo fuera un perrito”, Los niños deben hacer como un perrito...</p> <p>✓ Realizar un autorretrato: Usando lápices de colores o los materiales que ellos deseen. Reunir todos los retratos escoger al azar, luego jugar a que traten de adivinar de quién es cada autorretrato. (Ficha 2, cartilla pág. 1).</p>	40”
Cierre	<p>✓ El tesoro más valioso: A cada niño se le entrega una linda y pequeña caja cerrada, con un espejo pegado en el fondo y escondido por ripios de papel seda de colores, (No la pueden abrir hasta que se les dé la orden).</p> <p>A los niños se les explicará que dentro hay un tesoro único en el mundo, algo especial, maravilloso, algo irrepetible. Generando así expectativa. Cuando se dé la orden de abrir la caja del tesoro, y todos los niños hayan visto el tesoro, se pedirá que responda para el grupo: ¿Qué han visto?, ¿Qué crees que te hace único y especial, irrepetible y maravilloso?</p> <p>Nota: La cajita la pueden llevar a su casa.</p>	25”
Tiempo Total Estimado		90”

Lámina 1.

Worksheet template for writing qualities and name. The template is enclosed in a decorative spiral border. It contains the following text and fields:

Escribe algunas de tus
cualidades

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Nombre

Sesión N° 2

Fecha: 17-07-2017

Título: “Todos los caminos llevan a Roma”

Objetivos:

- ✓ Fomentar el trabajo en equipo.
- ✓ Estimular la generación de ideas.
- ✓ Comunicar ideas a través de la creación de textos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de Evaluación
✓ Trabajo en grupo	✓ Pelota pequeña.	✓ Participación activa.
✓ Método deductivo-inductivo.	✓ Láminas 2 por grupo.	✓ Muestra interés en la resolución de
	✓ Láminas 3, 4, 5 y 6.	problemas.
✓ Resolución de problemas.	✓ Lápiz y Colores.	
Metodología activa.	✓ Cartilla pág. 2.	
	✓ Papelotes.	
	✓ Marcadores.	
	✓ Pizarra o tablero.	

Desarrollo de las actividades		Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo inicial ✓ Actividad rompehielos, “Verde como el cielo”: Consiste en hacer una ronda. La moderadora de la actividad lanzará una pequeña pelota mientras dice un color. Quien recibe la pelota responde lo primero que se le viene a la mente. Ejemplo: verde (dice la moderadora), Como el cielo (responde el estudiante). 	15”

Proceso	<p>✓ Todos los caminos llevan a Roma: Se harán grupos de 4 niños, a cada uno se les entregará un conjunto de fichas que contiene números del 1 al 20 y símbolos de operaciones matemáticas.</p> <p>En la pizarra se escribirá un número, cada grupo deben llegar al acuerdo de que números y operación aritmética utilizar para llegar a resultado (el cual está escrito en el tablero). Cada grupo debe exponer sus respuestas.</p> <p>✓ Cambio de nombre: En la cartilla de trabajo (Ficha 3, cartilla pág. 2). Encontrarán espacio para hacer cambio de nombre a algunos cuentos populares. Previamente, se debe motivar mostrando imágenes alusivas a los cuentos (Láminas 3, 4, 5 y 6), y recordando la historia. Luego, que cada uno invente los nuevos títulos deben compartir sus propuestas con sus compañeros.</p>	55"
Cierre	<p>✓ Juego de palabras: Se hacen 4 grupos una fila por cada uno. Se coloca un papelote por equipos en la línea de meta. Al pito un participante por equipo debe correr hasta la meta y escribir una palabra (con sentido) y correr a su fila para entregar el marcador (y se coloca al final de su fila para seguir participando si el tiempo se lo permite) a su próximo compañero quien debe escribir una palabra que empiece con la última letra de la palabra que escribió su anterior compañero. El tiempo son 7 minutos.</p> <p>Nota: se cuenta 3 puntos por cada palabra que cumpla con la regla. Se le resta 1 punto si la palabra tiene errores ortográficos. Gana el equipo con más puntaje.</p>	20"
Tiempo Total Estimado		90"

Lámina 2.



Nota: Imprimir para cada grupo los números en cartilina o en otro material resistente. Entregar recortados y listos para usar.

Lámina 3



Lámina 4

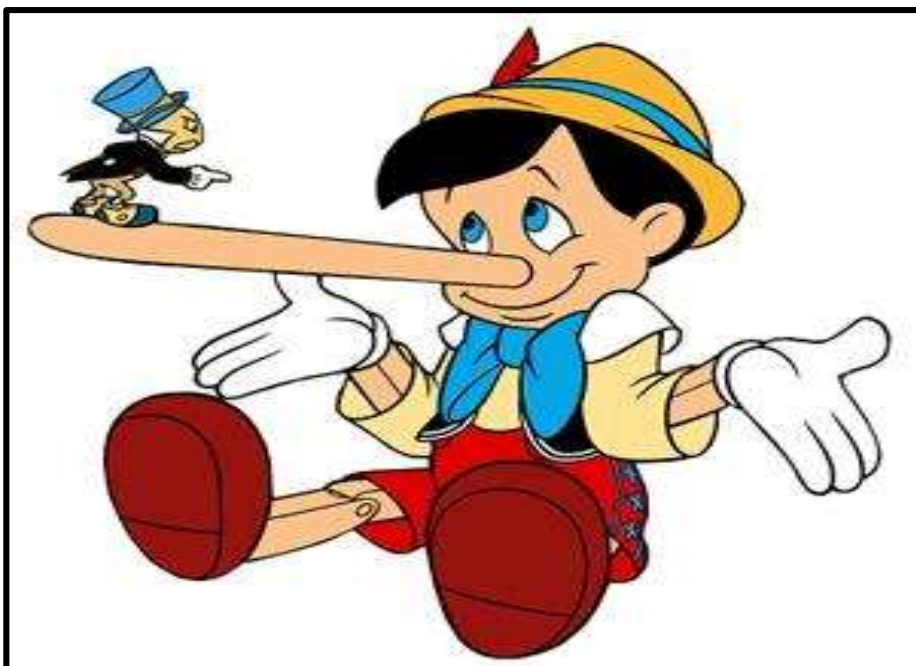


Lámina 5



Lámina 6



Sesión N° 3

Fecha: 19-07-2017

Título: “Creando ando”

Objetivos:

- ✓ Fomentar el respeto por las ideas y creaciones de los demás.
- ✓ Aumentar la capacidad de experimentar con ideas, elementos y conceptos.
- ✓ Fortalecer la fluidez verbal a través de la creación de rimas y preguntas espontaneas.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de Evaluación
✓ Trabajo en equipo.	✓ Lámina 7.	✓ Participación activa.
✓ Creación de rimas.	✓ Lápiz	✓ Muestra interés en
Libre expresión de	✓ Cartilla pág. 3 y 4.	originar ideas y
creatividad.	✓ Grabadora.	creaciones inéditas.
	✓ Caja creativa.	
	✓ Cámara fotográfica.	
	✓ Cartulina.	

Desarrollo de las actividades		Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo inicial ✓ Actividad rompehielos, “Al ritmo de la pregunta” <p>Consiste en que cada niño escribe en la lámina 7 una única pregunta que quiera realizarle a sus compañeros. Al ritmo de la música pasean por todo el salón, cuando la música pare le hacen la pregunta al compañero que más cercano.</p> <p>Motive a que roten para que no repitan compañeros y le pregunten a la mayor cantidad de ellos. La dinámica se repite</p>	20”

	tantas veces como el tiempo permita. Al finalizar, pegar la lámina 7 sobre la ficha 4, (cartilla pág. 3).	
Proceso	<p>✓ Un gato que se llama garabato: Es una canción de rima. Se canta rimando el nombre de los gatos con lugares de la casa (Para mejor ilustración, ver el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=LkwV7xX3lgw). Luego de cantar la canción, usar la misma melodía y estructura de la canción con los nombres de los niños, ellos deben trabajar en la Ficha 5, (cartilla pág. 3) completando con una rima el lugar donde duerme el gato. Por último, al socializar la tarea, dejar plasmado en una cartulina grande las rimas de los niños.</p> <p>✓ La caja creativa: Esta caja está llena de retazos de tela, lápices y ceras, trozos de cartón, pitillos, palitos de madera y todo aquel material que sea inofensivo para los niños y que les permita dejar volar su imaginación. Pedirles que hagan una creación, ya sea un robot, un monstruo o lo que se les ocurra. Al finalizar, Tomarle una foto al producto final y pegarla sobre la ficha 6 de la cartilla pág. 4.</p>	50"
Cierre	<p>✓ Imaginación al poder: Indicar para qué pueden usarse las cosas que le mostramos, pero separándose del uso más corriente. Que invente para qué otras cosas podrían usarlo. Por ejemplo, un bolígrafo sirve para escribir, pero también para dirigir una orquesta.</p>	20"
Tiempo Total Estimado		90"

Lámina 7.

Sesión N° 4

Fecha: 24-07-2017

Título: “Mi mundo feliz”

Objetivos:

- ✓ Reaccionar con humor como estrategia para crear un clima distendido.
- ✓ Desarrollar una mayor imaginación para ir más allá de la realidad percibida.
- ✓ Fortalecer la habilidad de hablar en público.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de Evaluación
✓ Juego cooperativo	✓ Mantas o esteras.	✓ Participación activa.
✓ Momentos de relajación.	✓ Colores.	✓ Muestra sentido del humor.
✓ Metodología activa.	✓ Cartilla pág. 5.	✓ Cooperación con un entorno distendido.
Observación de su entorno.	✓ Grabadora.	
	✓ Música relajante.	
	✓ Caja de Chistes.	

Descripción de la actividad		Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo inicial. ✓ Actividad rompehielos, “calentamiento y relajación”. La actividad se inicia con actividad de calentamiento, comenzando desde la cabeza hasta los pies, trabajando los principales músculos. Luego se acuestan los niños y se les pide que “aprieten todo lo que puedan y luego relajen su cuerpo”. La fase de contracción debe durar de 3 a 6 segundos. Se repite la actividad de los músculos pidiendo que contraigan la parte del cuerpo mencionada. 	20”

Proceso	<p>✓ Un paseo por la rivera del río: Se pide con anterioridad que cada uno lleve mantas para que se puedan acostar en el piso. Todos se pondrán cómodos y con los ojos cerrados. De fondo sonará una música suave y relajante, que les permita volar la imaginación. El moderador debe contar una historia con tono altisonante, proponiendo que cada estudiante se haga protagonista de la historia y la viva en su mente.</p> <p>✓ Ve lo que otro no ve: Se les pide a los niños que salgan fuera del salón y observen su entorno. Todo lo que les rodea. Y que hagan un dibujo de algo que llame profundamente su atención. El trabajo es individual. (Ficha 7, cartilla pág. 5).</p>	50"
Cierre	<p>✓ La caja de los chistes: En una caja o recipiente habrá muchos papeles con chistes aptos para infantes. Con el juego "Tingo Tango" se decidirá quien pasa al frente para escoger un chiste, el cual deberá contar. El niño puede decidir si contar ese o se sabe otro que prefiera contar. (Ver el anexo de esta sesión).</p> <p>Pregunta: ¿Qué chiste te pareció más divertido? ¿Cuál de los chistes no entendiste? ¿Cuál de esos ya conocías? ¿Cómo te sentiste contando el chiste?</p>	20"
Tiempo Total Estimado		90"

Anexo Sesión 4

✓ Un hombre en la consulta del médico: “No sé qué me pasa doctor, si me toco la cabeza, me duele; si me toco la nariz, me duele; si me toco el pie, me duele. ¿qué cree que tengo doctor?” el médico le responde: “Pues creo que tiene el dedo roto”.

✓ En el cine: “Oiga señor, está es la 5ª vez que compra el ticket”. El hombre responde: “Es que el hombre de la puerta me lo rompe cada vez que se lo doy”.

✓ Sale una monja. Sale la misma monja encendiendo un fósforo. Sale la misma monja quemándose. ¿Cómo se llamó la obra?: SOR-prendida.

✓ Un pez le dice a otro: ¿Y tu papá qué hace? Y el otro pez le dice: Nada.

✓ Un hombre le dice a otro: “Mi doctor me aconsejó renunciar a jugar fútbol” – “¿Por qué, estas enfermo?” – “No, él me ha visto como juego”.

✓ ¡Camarero, hay una mosca en mi sopa!; ¿Y qué quiere que haga, que le traiga un salvavidas?

✓ Está una pareja, y le dice el hombre a la mujer: -Cariño, dime una palabra con amor. Y ella responde; “AMORTIGUADOR”.

✓ Estaba un pollito afuera de una rosticería. ¿Qué haces pollito? Estoy esperando que mi mami se baje de la rueda de la fortuna.

✓ ¿En dónde estudian los pollitos? Pues en el polli-técnico ¿Qué es lo que quieren ser los pollitos de grandes? ¡Pues policías!!!

✓ Una serpiente le pregunta a otra: – ¿Es cierto que somos venenosas? – Si, ¿por qué? – Porque me acabo de morder la lengua.

✓ Un papá mosquito estaba instruyendo a su hijo mosquitín: “Hijo, recuerda nunca dedicarte a la actuación o drama, recuerda que tu abuelo murió de un aplauso”.

✓ El pequeño está jugando en el patio cuando su mamá le grita desde la cocina: “No juegues en la Tierra...” Y el niño se fue a la Luna.

✓ Un niño le dice a un policía: “Policía, policía allá hay una pelea hace media hora” El policía le dice si dices que la pelea era hace media hora porque no me avisaste antes. El niño responde: “Porque mi papá estaba ganando”

✓ Una mujer le dice a su marido: “Llevamos 30 años de casados nunca me has comprado nada”. Y él le responde: “Es que no sabía que vendieras algo”

✓ Que se echa Superman antes de salir de la casa: SUPER-FUME.

✓ Mamá, mamá, en la escuela me dicen interesado. ¿y por qué te dicen así? Si me das \$5 pesos te lo digo.

✓ Un hombre tan feo tan feo tan feo, que se presentó a un concurso de feos y lo echaron por profesional.

✓ ¿En qué se diferencia una boda y un divorcio?: En que en la boda es todo arroz y en el divorcio es todo "paella"

✓ ¡Mama! ¡Mama! en el colegio me dicen fin de semana. ¿Por qué Domingo?

✓ Un padre le dice al hijo ¿dónde está mi periódico? hijo el niño le responde, “en el refrigerador” el padre dice: “¿Por qué?”. El niño dice: “para que leas las noticias frescas papi”.

✓ ¿Cómo se llama el campeón de buceo japonés?: Tokofondo: ¿Y el subcampeón?: Kasitoko.

✓ ¿Cuál es el animal que tiene más dientes?: - El ratoncito Pérez.

✓ La maestra le dice a Jaimito, ¿Jaimito, como se escribe, Dormiendo o durmiendo? El responde: de ninguna manera, se escribe bien despierto.

✓ Había una vez un hombre tan pequeño, tan pequeño, que, en vez de viajar en metro, viajaba en centímetro.

Sesión N° 5

Fecha: 26-07-2017

Título: “Construyendo el pensamiento”

Objetivos:

- ✓ Estimular la fluidez de pensamiento.
- ✓ Aumentar la capacidad de producir nuevas ideas.
- ✓ Encontrar métodos originales de solución

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de Evaluación
✓ Juego	✓ Pelota pequeña	✓ Participación activa.
✓ Actividades de pensamiento divergente.	✓ Revistas. ✓ Colbón. ✓ Tablero – marcadores.	✓ Creación de ideas novedosas. ✓ Formulación de
✓ Trabajo en equipo.	✓ Cartilla pág. 6 y 7.	solución de problemas

Desarrollo de las actividades		Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo inicial ✓ Actividad rompehielos, “Construyamos la historia”: el docente inicia una historia inédita, lanza una pelota al azar a uno de los niños quien debe continuar la historia según se le ocurra. Cuando finalice su idea debe lanzar la pelota a otro compañero quien continuará la historia, así sucesivamente hasta que la historia llegue a su desenlace. 	20”
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> ✓ “Lo que soy y quiero ser”: Con recorte de revistas cada niño debe hacer un collage en el cual exprese como se identifica, así mismo como se ve en un futuro, debe incluir 	50”

	<p>imágenes de las metas que desea alcanzar. (trabajar en la cartilla ficha 8, pág. 6).</p> <p>✓ Elegir colores. Colorear un mismo dibujo de tres maneras diferentes. (Ficha 9, cartilla pág. 7).</p>	
Cierre	<p>✓ Respuestas ingeniosas: El niño debe responder algunas preguntas teniendo en cuenta que es importante dar muchas soluciones diferentes y a veces raras. Por ejemplo: "Si en el colegio se quema algo, ¿cómo o con qué apagarías el fuego?". "Si te mandan ir a por el periódico, y no lo encuentras, ¿qué puedes hacer?". "¿Con qué materiales puede fabricarse un edificio?". Hacer lluvia de ideas en el tablero.</p>	20"
Tiempo Total Estimado		90"

Sesión N° 6

Fecha: 31-07-2017

Título: “Adivina adivinador”

Objetivos:

- ✓ Aprender a utilizar estrategias de observación para hallar la solución de problemas.
- ✓ Desarrollar nuevas formas de expresar sus ideas.
- ✓ Desarrollar la habilidad de hacer conjeturas o juicios deductivos-inductivos

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de Evaluación
✓ Actividad en equipo.	✓ Tablero – marcadores.	✓ Participación activa.
✓ Actividades de pensamiento divergente.	✓ Láminas (8 a la 13). ✓ Cartulina	✓ Trabajo en equipo. ✓ Observa detenidamente y halla soluciones a la problemática planeada.
✓ Método deductivo-inductivo.	✓ Cartilla pág. 8	

Desarrollo de las actividades		Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo inicial ✓ Actividad rompehielos, “Siiliii, Nooooo”: Para esta actividad se les explica a los niños que la maestra cantará un estribillo que dice: “Vamos a ver voy a empezar, no me vayan a fallar (se repite), cuando yo diga SI, ustedes dicen NO, cuando yo diga NO ustedes dicen SI”. Luego hace el ejercicio propuesto jugando con los tonos y la duración de la palabra. 	15”

	Ellos automáticamente siguen a instrucción, imitando al moderador, pero diciendo la palabra contraria.	
Proceso	<p>✓ “Concéntrate, Adivina adivinador”: En la pizarra se tiene un grupo de fichas enumeradas del 1 al 16, los cuales tienen al reverso: 8 con los enunciados de adivinanzas y otras 9 con las respuestas correspondientes. Cada equipo debe elegir un líder quien evocará las elecciones del grupo. Por turnos, deben destapar pares de números. Buscando hallar la pareja de la adivinanza con su respuesta. Gana el equipo que más aciertos tenga. (Usar Láminas 8, 9, 10 y 11). Nota: Las láminas 8 y 9 deben ser recortadas y pegadas en una cartulina grande en orden aleatorio. Posteriormente, se debe recortar las láminas 10 y 11 y ubicarlas de tal manera que tapen las fichas que tienen las adivinanzas y sus respuestas.</p> <p>✓ Hallar la diferencia: Realizar la actividad de la ficha 10 en cartilla de trabajo (pág. 8). La cual consiste en hallar las diferencias entre dos imágenes aparentemente iguales. Pero previamente se mostrarán dos imágenes grandes paralelamente, para ubicar entre todas sus diferencias. (Usar laminas 12 y 13).</p>	50”
Cierre	<p>✓ “Pictionary”: Cada niño saldrá al tablero para hacer un dibujo "con poca información" sobre lo que le gusta hacer en su tiempo libre, sus comidas favoritas, su asignatura favorita, etc. Los compañeros deben adivinar lo que él trata de expresar. (El orden de la participación se deja a criterio del docente moderador).</p>	25”
Tiempo Total Estimado		90”

**DOS HERMANAS
DILIGENTES QUE
CAMINAN AL
COMPÁS, CON EL
PICO POR DELANTE Y
LOS OJOS POR
DETRÁS.**

**VERDE COMO EL
CAMPO,
PERO CAMPO NO ES.
HABLA COMO EL
HOMBRE,
PERO HOMBRE NO
ES.**

**SOMOS MÁS DE MIL
HERMANAS
QUE BAJO EL MISMO
TECHO VIVIMOS,
POR LA NOCHE
ESTAMOS DE FIESTA
Y POR EL DÍA
DORMIMOS.**

**CABEZA DE HIERRO,
CUERPO DE
MADERA,
SI TE PISO UN DEDO,
¡MENUDO GRITO
PEGAS!**

**SOY BONITO POR
DELANTE
ALGO FEOPOR DETRÁS;
ME TRANSFORMO A
CADA INSTANTE,
YA QUE IMITO A LOS
DEMÁS.**

**CAMPANITA,
CAMPANERA,
BLANCA POR
DENTRO,
VERDE POR FUERA,
SI NO LO ADIVINAS,
PIENSA Y ESPERA.**

**TODOS ME
QUIEREN PARA
DESCANSAR ¡SI
YA TE LO HE
DICHOP! NO
PIENSES MÁS.**

**SI LO ESCRIBES
COMO ES,
SOY DE LA SELVA EL
REY.
SI LO ESCRIBES AL
REVÉS
SOY TUPAPÁ NOEL.**

Lámina 9

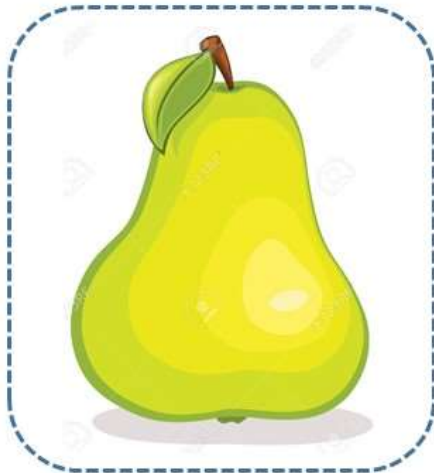


Lámina 10

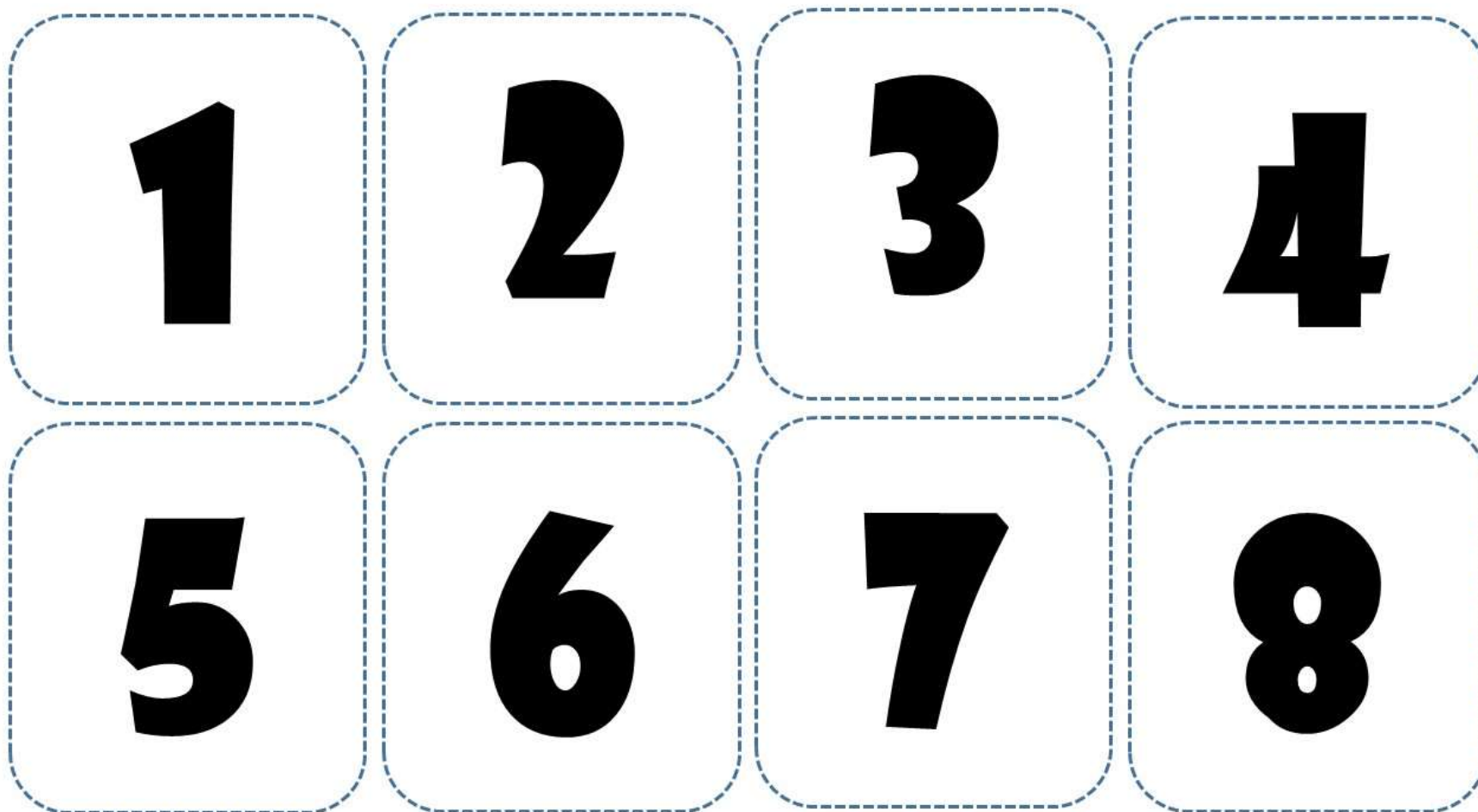


Lámina 11

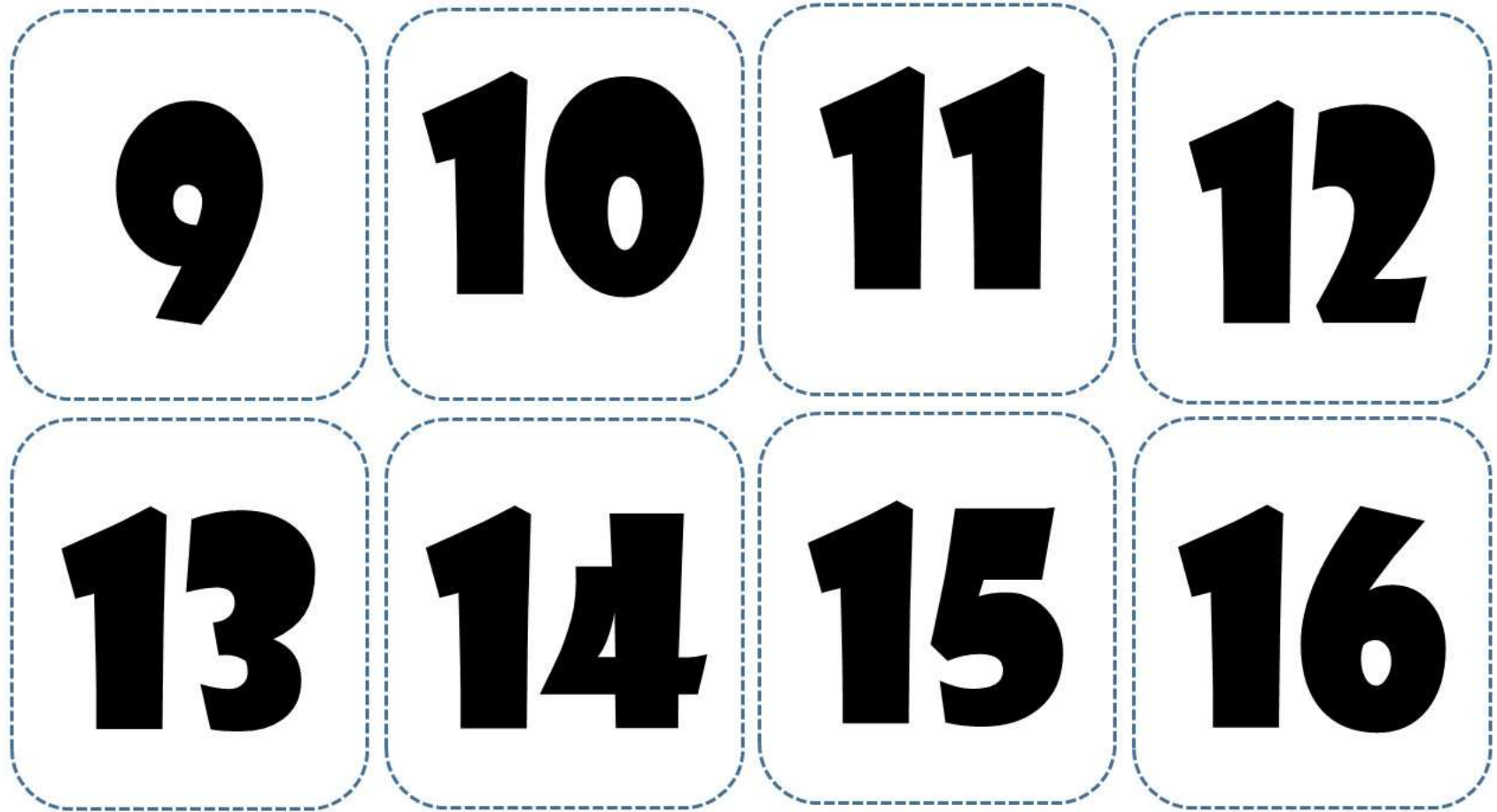


Lámina 12



Lámina 13



Sesión N° 7

Fecha: 02-08-2017

Título: “Siguiendo las pistas”

Objetivos:

- ✓ Crear estrategias para comparar ideas y llegar a conclusiones.
- ✓ Formar habilidad para la aplicación creativa de los conocimientos.
- ✓ Desarrollar la habilidad de crear productos novedosos con pocos recursos disponibles.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de Evaluación
✓ Juegos de dominio de un conocimiento	✓ Láminas 14 y 15.	✓ Participación activa.
✓ Actividad de comparación y deducción.	✓ Macarrones	✓ Creación de productos novedosos y estéticos con pocos recursos disponibles.
✓ Actividades de distensión.	✓ Lana	
	✓ Pinturas y delantal (para evitar machar la ropa).	
	✓ Colbón.	✓ Formulación y resolución de solución de problemas.
	✓ Cartilla pág. 9.	

Desarrollo de las actividades		Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo inicial ✓ Actividad rompehielos, “Cola de vaca”: sentados en círculo, el moderador se para en medio del grupo, señala a cualquier niño y hace la pregunta que se le ocurra. La respuesta debe ser siempre: “Cola de vaca”. Todos se reirán, pero quien responde no puede reírse. Si lo hace debe pasar al 	20”

	centro y hacer el papel del moderador, si demora en preguntar paga una penitencia que acorde el grupo.	
Proceso	<p>✓ Dominós gigantes: se jugará a dominós, pero con una variación: las fichas tienen operaciones matemáticas, las cuales deben ser unidas con su respectiva respuesta. Las fichas estarán una mesa en desorden (oculto del público). Se eligen los participantes con el juego “tingo tango”. Solo debe responder el seleccionado, los demás deben espera su turno en silencio para q su compañero encuentre la pareja que continua. Dependiendo del número de participantes se determina si quien ya participo puede volver a hacerlo. (usar las láminas 14 y 15). El juego puede ser resuelto pegándolo en el tablero para que todos observen el resultado. Nota: las láminas 14 y 15 deben imprimirse y pegarse en papel cartón resistente a su uso.</p> <p>✓ ¡Siguiendo las pistas!: realizar la actividad que se propone en la ficha 11 de la cartilla de trabajo pág. 9. La cual tiene la siguiente instrucción: “Lee las pistas y descubre quien es el personaje. Cuando lo identifiques, bordéalo con el color que prefieras”.</p>	55”
Cierre	<p>✓ ¡A Crear!: Cada niño debe crear un producto inédito sólo con cuatro elementos, macarrones, Colbón, lana y pinturas. Se evaluará la originalidad, la estética y la prontitud de la respuesta.</p>	20”
Tiempo Total Estimado		90”

Lámina 14

7×2	14	4×5	20	13	21	1
0	$3 + 8$	15	2×9	$12 - 5$	$9 + 8$	$8 - 5$
2×0	11	3×5	18	7	17	3
4	$9 - 3$	6	$8 + 5$	3×7	$9 - 8$	$5 + 7$

Lámina 15

$8+8$	16	$2+3$	5	$12+7$	19	
24	3×9	8	5×5	9	$30-8$	23
6×4	27	2×4	25	3×3	22	$20+3$
12	$16-6$	10	$5-3$	2	4×7	28

Sesión N° 8

Fecha: 07-08-2017

Título: “Exprésate”

Objetivos:

- ✓ Fomentar el ingenio y la generación de ideas asombrosas.
- ✓ Estimular el aprendizaje del trabajo en equipo
- ✓ Alcanzar mayor grado de espontaneidad.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividades que permiten la libre expresión. ✓ Trabajo cooperativo. ✓ Actividades de creación. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Globos. ✓ Papelote. ✓ Revistas. ✓ Colbón. ✓ Tijeras. ✓ Cajas de fosforo. ✓ Pintura. ✓ Cartilla pág. 10. ✓ Colores. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa. ✓ Trabajo en grupo. ✓ Ingenio en las actividades manuales.

Desarrollo de las actividades		Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo inicial. ✓ Actividad rompehielos, “Cama de globos”: se divide el grupo en equipos de 4 personas. Y se le dará a cada grupo un aproximado de 10 globos. Los cuales deben inflar y hacer una cama para acostar uno de los integrantes. Gana el equipo que primero termine con la mayoría de los globos. 	20”
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Collage cooperativo: Cada niño escogerá y recortará dos o 3 imágenes que llamen la atención de revistas o 	50”

	<p>periódicos. En un papelote habrá una imagen inicial (escogida por el moderador) Se le pedirá que cada uno pase para pegar una de sus imágenes según el crea conveniente, con la finalidad de hacer entre todos, un gran paisaje. Se pueden hacer dos o tres rondas (según se preste el espacio del papel y el número de niños).</p> <p>✓ Construyendo: Solo con cajitas de fosforo, colbón y pintura. El niño debe hacer una construcción novedosa y estética.</p>	
Cierre	<p>✓ Dibujo libre: trabajar en la cartilla pág. 10. Deben hacer un dibujo libre con la finalidad que se puedan expresar libremente sin limitaciones externas. Cada uno podrá salir al aire libre y en la posición que prefieran.</p>	20"
Tiempo Total Estimado		90"

Sesión N° 9

Fecha: 09-08-2017

Título: “¡Que fluyan las ideas!”

Objetivos:

- ✓ Desarrollar habilidades atencionales.
- ✓ Fortalecer la gestión y solución de problemas.
- ✓ Desarrollar una mayor fluidez en la generación de ideas.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de Evaluación
✓ Trabajo en equipo	✓ Pelota.	✓ Participación activa.
✓ Actividades de fluidez de ideas	✓ 3 cuadrados de 10x10 de colores.	✓ Generación de respuestas fluidas.
✓ Actividades de solución de problemas.	✓ Caja de cartón por grupo. ✓ Grupo de palabras. ✓ Cartilla pág. 11	✓ Recibe instrucciones atentamente. ✓ Agilidad para la solución de problemas.

Desarrollo de las actividades		Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo inicial ✓ Actividad rompehielos, “Aire, Agua, Tierra”: todos ubicados en círculo, el monitor lanzará la pelota a cualquier mientras dice alguno de los elementos (aire, agua o tierra), quien reciba la pelota debe mencionar lo más rápido que se le ocurra un animal que corresponda a tal hábitat. Ejemplo, si el maestro dice <i>aire</i>, quien recibe la pelota dice <i>águila</i>. Quien se equivoque o demore en responder va saliendo del juego. 	20”

Proceso	<p>✓ Origami: en esta actividad se enseñarán 3 modelos de origami. Uno de dificultad fácil, otro medio y otra de dificultad más avanzada. El resultado de cada uno se debe pegar en la cartilla pág. 11. (Para mejor ilustración ver las láminas 16, 17 y 18. Y los enlaces:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=hDUgrh2WKCK</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ccFtpslI5Ds</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=xIHokrVFMAY</p> <p>✓ Casas de cartón: Se dividen en grupo y se les dará como recurso único una caja de cartón grande. Con el cual deben hacer un estilo de casa en el que quepan todos los integrantes del equipo. Pueden hacer uso de la caja creativa, pero solo para solicitar 2 objetos que le puedan servir para solucionar el problema.</p>	50"
Cierre	<p>✓ Juego de palabras: se divide el grupo en equipos de tres personas. dos compañeros están de frente al monitor, mientras que el tercero que falta esta de espaldas a él, pues el maestro muestra una palabra a los dos que está en frente para que por medio de mímicas hacer que el tercero adivine la palabra oculta. Cuando este adivine, se rotan por la derecha, para volver a comenzar. Cada grupo tiene 2 minutos para anotar el mayor número de aciertos.</p>	20"
Tiempo Total Estimado		90"

Lámina 16

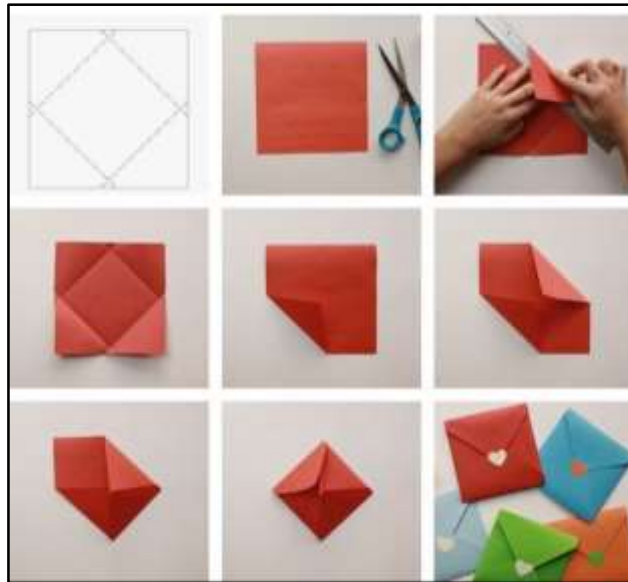


Lámina 17

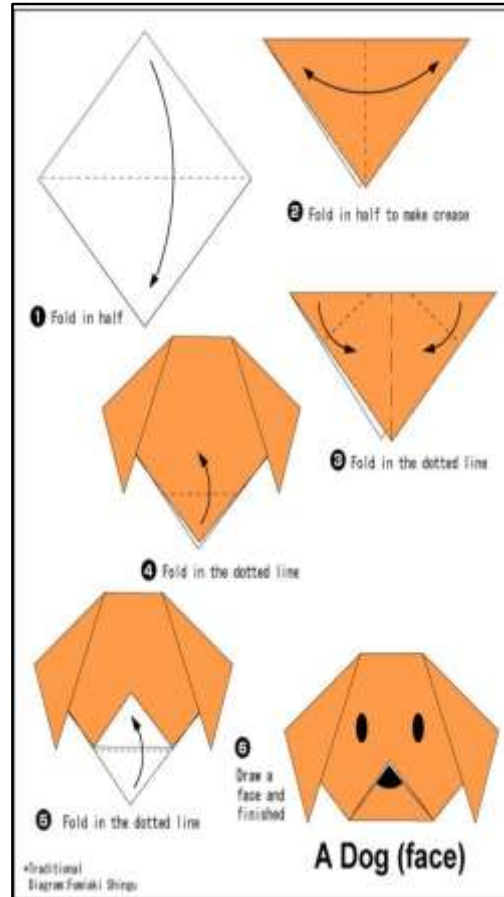
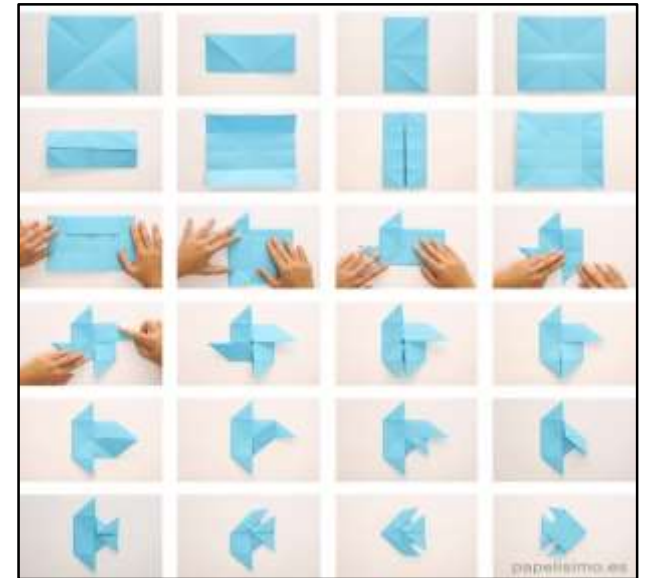


Lámina 18



Sesión N° 10

Fecha: 14-08-2017

Título: “Buscando soluciones”

Objetivos:

- ✓ Ser capaz de verbalizar sus ideas y pensamientos de forma adecuada.
- ✓ Desarrollar la habilidad de establecer estrategias.
- ✓ Fortalecer la capacidad de abstracción.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividades de distensión para mejorar el entorno creativo. ✓ Actividades de solución de problemas. ✓ Trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ula-Ula ✓ 2 baldes ✓ Cuerdas ✓ 6 pelotas pequeñas ✓ Cartilla pág. 12 ✓ Colores. ✓ Incentivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa. ✓ Defiende sus argumentos. ✓ Expresa sus pensamientos de forma adecuada.

Desarrollo de las actividades		Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo inicial ✓ Actividad rompehielos, “La Ula-Ula”: en círculo y agarrados de la mano, intentaremos pasar de mano en mano la ula-ula sin soltarnos, debe pasar por todos. Quien se suelte deshaciendo el círculo, debe salir del juego. 	20”
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El debate: se divide la audiencia en dos para debatir un tema. Se escoge un moderador. Cada equipo se reúne para poner en orden las ideas defenderán. Se harán 3 sesiones 	55”

	<p>donde participarán 3 estudiantes diferentes por cada equipo (uno contra uno). Cada uno debe defender su postura tratando de rebatir los argumentos del otro grupo, (pues previamente se designa quien apoya y quien está en contra, para hacerlo interesante). <i>Se sugieren los siguientes temas:</i></p> <p>a) La contaminación del medio ambiente; b) el uso de dispositivos electrónicos o video juegos; c) ¿la televisión es buena influencia para la sociedad?; d) cantidad de tareas que manda el colegio; e) ¿se debe colaborar con los quehaceres del hogar?</p> <p>Reglas: a) Escuchar atentamente las opiniones del otro; b) habla uno a la vez; c) No se aceptan buras o insultos; d) respetar el tiempo asignado. (5 minutos cada participante por sesión).</p> <p>Al finalizar de las tres sesiones se abre la plenaria al público quien reforzará el juicio de su equipo y el monitor concluye con un breve resumen.</p> <p>✓ Un balde muy unido: un balde grande, amarrado por varias cuerdas debe ser alzado (usando solo las cuerdas) entre todos los miembros del equipo para vaciar unas pelotas que se encuentran dentro de él a otro balde. El grupo que lo haga en el menor tiempo, con el mayor número de pelotas. Gana un incentivo.</p>	
Cierre	<p>✓ El laberinto: Realizar la actividad de la cartilla pág. 12 Ficha 14. La consigna dice: “Encuentra y colorea el camino correcto del laberinto”.</p>	15”
Tiempo Total Estimado		90”

Sesión N° 11 y 12

Fecha: 16, 21-08-2017

Título: “A jugar y ganar”

Objetivos:

- ✓ Desarrollar una mayor flexibilidad y fluidez de pensamiento.
- ✓ Desarrollar la capacidad de jugar con ideas, elementos y conceptos.
- ✓ Adquirir la habilidad de generalizar la información para hallar soluciones.
- ✓ Desarrollar la capacidad de combinar y polarizar la información para resolver conflictos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de Evaluación
✓ Actividad de equipo	✓ Lámina 19 (x1)	✓ Participación activa.
✓ Actividad de conocimiento.	✓ Lámina 20 (x4)	✓ Fluidez y Flexibilidad de pensamiento.
✓ Lúdica orientada a la integración del grupo y a la estrategia.	✓ Láminas 21 a 36	✓ Halla soluciones prácticas a situaciones cotidianas.
✓ Método deductivo.	✓ Lámina 37 (x4)	
	✓ Lámina 39 (x1)	
	✓ Lámina 40 (x4)	
	✓ 2 pitos o corneta.	
	✓ Cronometro.	
	✓ Anexo sesión 11 y 12	
	✓ Incentivos para “Premio Rápido”	
	✓ Incentivo para equipo ganador	
	✓ Cartilla pág. 13	
	✓ Pelota de futbol.	
	✓ Arco de futbol.	

Desarrollo de las actividades		Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo inicial ✓ Actividad rompehielos, “ciudad, pueblo, país”: en círculo, el primer participante dice el nombre de una ciudad, pueblo o país. El compañero de la derecha debe responder con el nombre de otra ciudad, pueblo o país que empiece con la última letra de lugar mencionado anteriormente. El compañero que repita lugar, que se demore o se equivoque al dar la respuesta va saliendo del juego. La ronda se repite hasta que haya un ganador. 	30”
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 100 estudiantes dijeron: Se hará la imitación del famoso programa “100 latinos dijeron”. Se dividen en equipos de 4 participantes. La dinámica del juego es la siguiente: <ol style="list-style-type: none"> 1. Se motiva a que cada equipo se nombre y se les asigna un color. 2. Se enfrentan por pares de equipos. (Ver cronograma de rondas) 3. Habrá un capitán por equipo, un moderador o conductor, y un juez o coordinador de rifas juegos y espectáculos que determinará quién tiene la razón en algún punto determinado del juego. 4. Habrá 4 rounds por cada Ronda o juego. Dos con la posibilidad de ganar como máximo 100 puntos y una en la que se duplican y en la última se triplican los puntos que alcancen. 5. Se enfrentan por ronda (“round”) uno participante de cada grupo. 6. En cada “round”, va un participante por equipo, el cual debe responder de la manera más ágil y acertada una pregunta. 	120”

	<p>7. Para determinar quién tiene la palabra o el turno, luego de escuchar la pregunta, antes de responder, debe sonar un pito o una corneta. Quien lo haga más rápido, ese tiene el turno. Si contesta la respuesta con más puntos, su equipo tiene la prioridad de jugar el “round”. Si no lo hace, le da la oportunidad al participante del otro equipo para contestar y mencionar la respuesta con más puntaje. Si acierta. Su equipo tiene la ventaja. Las respuestas de las láminas de Rounds – (21 a la 36), debe estar tapadas (incluyendo la puntuación). Y en la medida que los participantes van acertando, se van revelando.</p> <p>8. Cada integrante del equipo que se llevó la prioridad debe responder la pregunta, de la manera más ágil y acertada (antes de 10 segundos, este tiempo es contado una vez es finalizada la pregunta, la cual debe ser leída a cada participante en el turno que le toca). Por cada respuesta no acertada, se canta “straight” Si el equipo falla en dos respuestas, el equipo contrario prepara el “robo de puntos”. Si el equipo dueño de “round” falla tres veces, se le da la oportunidad al otro grupo de responder a la pregunta, si acierta, entonces “roba los puntos”.</p> <p>9. Los puntos 7 y 8 se repiten por un total son cuatro “rounds”, el equipo que más acumule puntos esos va a la sesión de “Premio Rápido”.</p> <p>10. Premio Rápido: cada equipo elige dos miembros. Uno de ellos se sale de la sala para no oír. El otro debe empezar y responder en un lapso de 25 segundos 5 preguntas con fluidez, buscando dar la respuesta más popular, (mientras él responde, el juez escribe las respuestas en el lugar que</p>	
--	---	--

	<p>corresponde) Luego de su participación, se escribe a un lado el puntaje de cada respuesta (Ver Lámina 37 y Anexo sesión 11 y 12). Luego, se tapan las respuestas del participante uno. Y regresa el concursante dos (que se había retirado), para responder las mismas preguntas, pero en 30 segundos, pero no puede repetir las de su compañero, si lo hace el moderador debe sonar un pito y el concursante cambia rápidamente la respuesta. Si quiere pasar a la siguiente pregunta debe decir “paso” si le sobra tiempo se le repite al final. Por último, se ven los puntos de sus respuestas. Entre ambos concursantes deben sumar 200 puntos. Si lo hacen reciben un bono extra (lámina 39, que se hace efectivo con un incentivo significativo al finalizar todo el juego).</p> <p>11. Cada vez que un concursante no acierte en las respuestas se suena el pito o corneta y se le muestra el “straight”, (Lámina 38)</p> <p>12. La actividad se realiza hasta que los 4 grupos hayan participado y haya un ganador que se lleve el premio mayor.</p>	
Cierre	<p>✓ Derecha-Izquierda: jugaremos al tiro libre al arco de futbol. Se elige un potero. Por turno, cada niño debe patear tiro libre con miras a anotar gol. Pero el “arbitro” es decir el maestro o moderador debe decir con cual pie (izquierdo o derecho) debe patear la pelota.</p> <p>Posteriormente a la actividad motivadora. Deben trabajar en la cartilla pág. 13. La consigna es la siguiente: “Colorea de azul las pelotas que tienen los niños en su pie derecho y de amarillo en el pie izquierdo”.</p>	30”
Tiempo Total Estimado		180”

Cronograma de Rondas

Enfrentamientos	Turno por equipo
Ronda 1	Grupo 1 Vs Grupo 2
Ronda 2	Grupo 3 Vs Grupo 4
Ronda 3 (3° lugar)	Perdedor ronda 1 Vs Perdedor ronda 2
Ronda 4 (2° y 1° lugar)	Ganador ronda 1 Vs Ganador ronda 2

Lámina 19

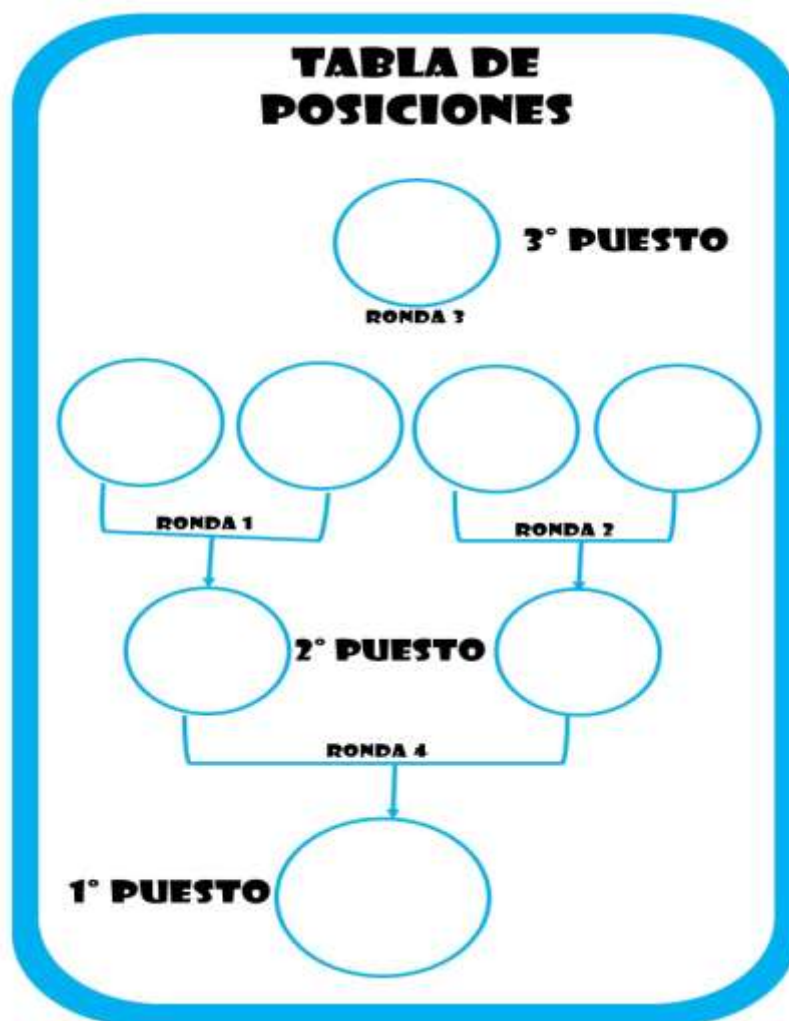


TABLA DE PUNTUACIONES - RONDA N° _____		
NOMBRE DEL EQUIPO →		
ROUND 1 →		
ROUND 2 →		
ROUND 3 → (PUNTOS AL DOBLE)		
ROUND 4 → (PUNTOS AL TRIPLE)		
PUNTAJE FINAL →		

Lámina 21

ROUND 1		
¿Algo que las niñas imitan de sus madres?		
1	MAQUILLARSE	42
2	VESTIRSE	28
3	COCINAR	15
4	ASEO CASA	10
5	PEINADOS	5

Lámina 22

ROUND 2		
¿Animal salvaje de gran tamaño?		
1	ELEFANTE	27
2	OSO	23
3	LEÓN	17
4	TIGRE	14
5	JIRAFAS	9
6	JABALÍ	7
7	CHIMPANSES	3

Lámina 23

ROUND 3 - PUNTOS AL DOBLE

Que es lo primero que haces cuando llegas de la escuela

1	ALMORZAR - COMER	34
2	DORMIR - DESCANSAR	24
3	JUGAR	19
4	VER TELEVISIÓN	16
5	HACER LAS TAREAS	7

Lámina 24

ROUND 4 - PUNTOS AL TRIPLE

Algo que olvidas hacer antes de ir a dormir

1	CEPILLARSE LOS DIENTES	32
2	ORAR	23
3	APAGAR LA LUZ	19
4	CENAR	15
5	TOMAR MEDICINAS	8
6	BAÑARME	3

Lámina 25

ROUND 1

¿Animal marino que no es un pez?

1	ESTRELLA DE MAR	35
2	CABALLITO DE MAR	23
3	PULPO	18
4	MEDUSA	14
5	RAYA	10

Lámina 26

ROUND 2

¿Como se transportaban las personas antes de que crearan los carros?

1	CABALLO	30
2	BURRO	28
3	A PIE	23
4	CAMELLOS	15
5	CARRUEJES	4

Lámina 27

ROUND 3 - PUNTOS AL DOBLE

Personaje de cuento que encontró el amor y vivió feliz para siempre

1	CENICIENTA	30
2	BLANCA NIEVES	25
3	LA BELLA DURMIENTE	20
4	EL PRINCIPE AZUL	18
5	LOS TRES CERDITOS	7

Lámina 28

ROUND 4 - PUNTOS AL TRIPLE

Materia o asignatura preferida del colegio

1	EDUCACIÓN FÍSICA	28
2	ARTÍSTICA	20
3	CASTELLANO	18
4	CIENCIAS SOCIALES	14
5	CIENCIAS NATURALES	12
6	MATEMÁTICAS	8

Lámina 29

ROUND 1

¿Qué puede hacer un ciclista con su bicicleta?

1	COMPETIR - CORRER	41
2	MANIOBRAS - JUGAR	23
3	EJERCICIO	15
4	TRANSPORTARSE	13
5	PASEAR	8

Lámina 30

ROUND 2

¿Qué comida puedes cocinar en una olla grandota?

1	CALDO / SOPA	62
2	FRIJOLES	26
3	TAMALES	12

Lámina 31

ROUND 3 - PUNTOS AL DOBLE

Tipo de toallas

1	DE BAÑO	39
2	DE MANOS	26
3	FEMENINAS	20
4	TOALLITAS HÚMEDOS	10
5	DE PLAYA	5

Lámina 32

ROUND 4 - PUNTOS AL TRIPLE

Animal tan pequeño que cabe en tu mano

1	GUSANO	25
2	ABEJA	23
3	MARIPOSA	18
4	MARIQUITA	15
5	SALTAMONTES	10
6	MOSCA	6
7	MOSQUITO	3

Lámina 33

ROUND 1

¿Qué le regalas a tu maestra el día de su cumpleaños?

1	MANZANA	30
2	CHOCOLATES	20
3	FLORES	15
4	LAPICEROS	13
5	AGENDAS	12
6	LIBROS	10

Lámina 34

ROUND 2

Parte del cuerpo que si te acarician te da muchas cosquillas

1	PIES	27
2	CUELLO	24
3	OREJAS	20
4	BARRIGA	12
5	ESPALDA	10
6	AXILAS	7

ROUND 3 - PUNTOS AL DOBLE

Si Santa Claus tuviera una banda que instrumento tocaría

1	GUIARRA	35
2	BATERIA	29
3	TECLADO	20
4	MARACAS	10
5	TAMBORES	6

ROUND 4 - PUNTOS AL TRIPLE

¿Si encontraras un marciano en tu closet a quien llamarías primero?

1	FAMILIA	36
2	POLICIA	27
3	NOTICIERO	23
4	MIS AMIGOS	14

RESPUESTAS - PREMIO RÁPIDO - RONDA N° _____

NOMBRE DEL EQUIPO: _____

PARTICIPANTE 1	PUNTOS	PARTICIPANTE 2	PUNTOS
TOTAL			

Anexo sesión 11 y 12

Preguntas y respuestas de la sesión “Premio Rápido” por Ronda

RONDA	PREGUNTA	RESPUESTAS	PUNTOS
RONDA 1	Parte de un avión	Alas	42
		Cabina	32
		Turbina/motor	15
		Asientos	11
	Vegetal que no les gusta a los niños	Brócoli	40
		Betabel-remolacha	25
		Zanahoria	19
		Cebolla	16
	Algo que hacen los pájaros	Cantar	41
		Volar	37
		Empollar huevos	22
	Algo que asocias a un policía	Uniforme	43
		Bolillo	24
		Pistola	18
		Sirena	15
	Herramienta que usa el carpintero	Serrucho	32
		Martillo	24
		Cinzel	18
		Alicate	15
		Cinta métrica	11
RONDA 2	Color que podría tener un dragón	Rojo	41
		Café	25
		Amarillo	20
		Morado	14

	Deporte popular	Futbol	50
		Basquetbol	24
		Ciclismo	18
		Beisbol	8
	Característica de un mimo	Cara blanca	39
		Traje negro con blanco	27
		Mudo	22
		Imitan	12
	Utensilio de cocina hecho de vidrio	Vaso	45
		Plato	30
		Jarra	25
	Sabor de una torta	Chocolate	45
		Fresa	25
		Arequipe	18
		Vainilla	12
RONDA 3	Elemento de uso personal que anuncian en la tele	Crema dental	55
		Jabón	21
		Shampoo	13
		Desodorante	11
	Color del arcoíris	Rojo	31
		Anaranjado	26
		Verde	20
		Morado	15
		Amarillo	8
	Alimento que hace parte del desayuno	Arepa – tortillas	35
		Leche	30
		Huevos	23
		Cereales	12
		Parque	50

	Lugar a donde vas el fin de semana	Iglesia	24
		Piscina	18
		Restaurante	8
	Dia de la semana en la que un doctor está muy ocupado	Lunes	41
		Jueves	27
		Martes	17
		Viernes	15
RONDA 4	Cuantos botones tiene una camisa	Seis	38
		Ocho	25
		Cuatro	20
		Siete	17
	Lugar de la casa donde los niños juegan más	Cuarto - habitación	47
		Sala	31
		Patio/jardín	15
		Garaje	7
	Prenda de vestir que usas cuando sientes frio	Chaqueta	46
		Bufanda	24
		Medias	20
		Gorro	10
	Lugar donde usas toalla	Baño	54
		Playa	31
		Piscina	15
	Color del cabello de un payaso	Anaranjado	45
		Azul	25
		Verde	18
		Morado	12

Lámina 38



Nota: Pegarla en cartulina y luego en un palito largo.

Lámina 39



Sesión N° 13

Fecha: 23-08-2017

Título: “Un diseño especial”

Objetivos:

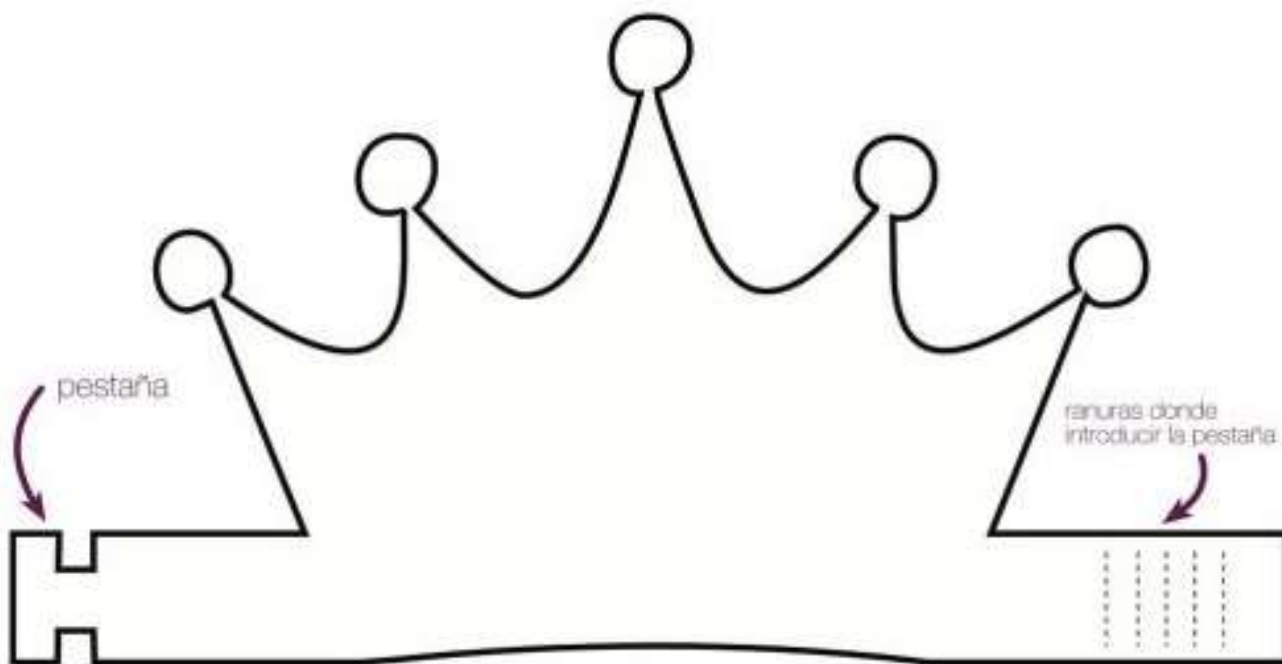
- ✓ Desarrollar la habilidad de comunicar sus ideas y pensamientos adecuadamente.
- ✓ Fortalecer la competencia del trabajo cooperativo en intergrupar.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de Evaluación
✓ Creación de un entorno distendido.	✓ 1 globo por niño	✓ Participación activa.
✓ Permitir la libre expresión de ideas y pensamientos.	✓ Retazos de tela.	✓ Cooperar con un entorno pacífico y distendido.
✓ Juego cooperativo	✓ Cartulinas de colores.	✓ Trabaja coordinadamente en equipo.
	✓ Cintas.	
	✓ Caja creativa.	
	✓ Lámina 40.	
	✓ Cartilla pág. 14	

Desarrollo de las actividades		Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo inicial ✓ Actividad rompehielos, “Guerra de globos”: Cada niño tendrá un globo amarrado al pie que prefieran. Ellos deberán procurar reventar el globo de sus compañeros sin dejarse reventar el suyo. Quien pierda su globo ir saliendo del juego. 	10”
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La reina escoba: Se agrupan los niños en grupos de 4 o 5. Recibirán una escoba que llamaremos la reina. Se hace el preámbulo contando que la reina escoba la van a coronar. Ellos son los costureros reales y deben vestir a la reina para 	60”

	<p>la ocasión. Deben usar lo materiales que se les proporcione (retazos telas, cintas, cartulinas de colores) y podrán tomar dos elementos extras de la caja creativa por equipo. Al final las reinas desfilan y reciben las coronas de premio.</p> <p>✓ Telling show: Con anterioridad se les pedirá a los niños que deben traer a la clase un objeto, animal o persona de la que quieran hablar ante sus compañeros. Cada uno tendrá de 3 a 5 minutos para hablar del tema que ellos seleccionaron. Al final se le dará un incentivo o premio por su esfuerzo.</p>	
Cierre	<p>✓ Copiando la imagen: Trabajo en la cartilla pág. 14. La consigna dice: "Copia el sapo usando la cuadrícula".</p>	20"
Tiempo Total Estimado		90"

Lámina 40



Sesión N° 14

Fecha: 28-08-2017

Título: “Completando ideas”

Objetivos:

- ✓ Experimentar la creación de un producto propio siguiendo una línea de pensamiento.
- ✓ Descubrir la mejor respuesta a un planteamiento problemático.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividades de metacognición ✓ Actividades lúdicas. ✓ Dinámicas para desarrollar habilidades lingüísticas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pelota ✓ Papelotes ✓ Pintura ✓ 10 papelitos por estudiante. ✓ Lápices ✓ Lámina 41 ✓ Cartilla pág. 15 ✓ Plastilina o arcilla. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación creativa. ✓ Realización de un producto creativo. ✓ Formar nuevos elementos con las herramientas que posee a la mano.

Desarrollo de las actividades		Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo inicial ✓ Actividad rompehielos, “Formando palabras”: Se le dará 10 papelitos a cada niño. Ellos deberán escribir solo silabas, sin repetirlas. Posteriormente se echarán en una bolsa para revolver. Luego se hace grupo de tres y se le entregarán al azar 30 papelitos con silabas (las mismas que ellos escribieron). Deberán formar el mayor número de 	20”

	palabras. Gana el grupo que lo haga en el menor tiempo posible.	
Proceso	<p>✓ Pintando sin pincel: En grupos de 3 o 4 estudiantes se les proporciona papelotes y pintura. Ellos deberán ingeniarse pinceles para plasmar un dibujo libre. No es válido pintar con los dedos.</p> <p>✓ Completar el texto: trabajar la cartilla pág. 15. La consigna dice: “Lee el cuento y Completa las palabras que hacen falta”. (Ver lámina 41 con las respuestas, el niño deberá colocar las mismas palabras o el sinónimo más próximo).</p>	55”
Cierre	<p>✓ moldeando una idea: Cada niño debe hacer con arcilla o plastilina lo que desee. Pero en el proceso el maestro debe pasar por cada puesto preguntando que está haciendo. Al final se verifica si llevo a cabo su idea inicial o cambió, si fue así se le preguntan los motivos.</p>	20”
Tiempo Total Estimado		90”

CARRERA DE ZAPATILLAS



Había llegado por fin el gran día. Todos los **animales** del bosque se levantaron temprano porque iera el día de la gran carrera de zapatillas! A las nueve ya estaban todos reunidos junto al lago.

También estaba la jirafa, la más alta y hermosa del bosque. Pero era tan **presumida** que no quería ser amiga de los demás animales.

La jirafa comenzó a burlarse de sus amigos:

- Ja, ja, ja, ja, se reía de la tortuga que era tan bajita y tan **lenta**.
- Jo, jo, jo, jo, se reía del rinoceronte que era tan **gordo**.
- Je, je, je, je, se reía del elefante por su trompa tan **larga**.

Y entonces, llegó la hora de la largada.

El zorro llevaba unas zapatillas a rayas amarillas y rojas. La cebrá, unas rosadas con moños muy **grandes**. El mono llevaba unas zapatillas verdes con lunares anaranjados.

La tortuga se puso unas zapatillas blancas como las **nubes**. Y cuando estaban a punto de comenzar la carrera, la jirafa se puso a llorar **desesperada**.

Es que era tan **alta**, que ino podía atarse los cordones de sus zapatillas!

- Ahhh, ahhh, iqué alguien me ayude! - gritó la **jirafa**.

Y todos los animales se quedaron mirándola. Pero el zorro fue a hablar con ella y le dijo:

- Tú te reías de los demás **animales** porque eran diferentes. Es cierto, todos somos diferentes, pero todos tenemos algo bueno y todos podemos ser amigos y ayudarnos cuando lo **necesitamos**.

Entonces la jirafa pidió **perdón** a todos por haberse reído de ellos. Y vinieron las hormigas, que rápidamente treparon por sus zapatillas para atarle los **cordones**.

Y por fin se pusieron todos los animales en la línea de partida. En sus marcas, preparados, listos, ¡YA!

Cuando terminó la **carrera**, todos festejaron porque habían ganado una nueva amiga que además había aprendido lo que significaba la **amistad**.

Colorín, colorado, si quieres tener muchos **amigos**, acéptalos como son.

FIN

Sesión N° 15

Fecha: 30-08-2017

Título: “Combinando ando”

Objetivos:

- ✓ Desarrolla fluidez de ideas y pensamiento.
- ✓ Desarrollar habilidades de atención y concentración.
- ✓ Encontrar diferentes soluciones a un mismo problema.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de Evaluación
✓ Actividades de concentración.	✓ Círculos de colores.	✓ Participación activa
✓ Dinámicas de distensión.	✓ Cartilla pág. 16	✓ Trabajo en equipo.
✓ Actividades de dominio de un conocimiento.	✓ Sacos o costales.	✓ Muestra fluidez de pensamiento.
✓ Actividad grupal.	✓ Incentivo para equipos ganadores.	✓ Atención y concentración.
	✓ Cronograma sesión 11 y 12.	
	✓ Lámina 19.	

Desarrollo de las actividades		Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo inicial ✓ Actividad rompehielos, “Colores numerados”: se divide el grupo en equipos de ocho. (los que sobran sirven de jueces del juego). Se numeran los integrantes de cada grupo del 1 al 8 y se ubican agarrados de las manos por equipo. Previamente se colocan pegados en el piso círculos de colores (amarillo, azul, rojo, verde, naranja, rosado, negro y blanco). Cuando el moderador diga un color y un número del 	20”

	1 al 8, el niño que represente tal número en cada equipo debe soltarse y correr hasta donde está el color mencionado. El niño que primero llegue anota punto para su equipo.	
Proceso	<p>✓ Combinando ando: Trabajo en la cartilla pág. 16, la consigna dice: “Realiza cuatro combinaciones diferentes para cada grupo de fichas”.</p> <p>✓ El diccionario: a cada niño se le entrega al azar una letra del abecedario (ver lámina 42) al reverso deben colocar su nombre y regresarán la letra. Posteriormente se saca aleatoriamente una letra y el niño responsable de esa letra debe decir rápidamente una palabra que inicie con esta, además de su significado.</p>	50”
Cierre	<p>✓ Carrera de sacos grupal: con sacos o costales de fique unidos a una misma costura, en grupo de 3 personas. Deberán competir coordinadamente para llegar a la meta sin dañar los sacos. (Se puede usar el mismo cronograma de juegos que se utilizó en la sesión 11 y 12 para llevar control de las competencias). Al final hay premio para los grupos ganadores.</p>	20”
Tiempo Total Estimado		90”

Lámina 42



Sesión N° 16

Fecha: 04-09-2017

Título: “Siguiendo instrucciones”

Objetivos:

- ✓ Aprender a llegar a acuerdos con sus pares.
- ✓ Desarrollar habilidades mentales para usar la información de lo que se lee.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de Evaluación
✓ Actividades de distensión.	✓ Láminas 43 a 47.	✓ Participación activa
	✓ Cartilla pág. 17	✓ Sigue instrucciones.
✓ Lúdica para aplicar reglas.	✓ Lápices y colores.	✓ Aprende y aplica reglas en el juego.
	✓ Pelota.	

Desarrollo de las actividades		Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo inicial ✓ Actividad rompehielos, “Prohibida la risa”: se divide el grupo en pequeños equipos. Se destina al azar un grupo, el cual tiene la función de hacer reír a alguno de los otros equipos (a través de chistes, muecas, etc. Pero no está permitido el contacto físico) el cual no puede reírse, si lo hace debe tomar la función de hacer reír a otro grupo. Durante la dinámica todos se pueden reír, pero no el grupo sentenciado. 	20”
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rompecabezas con penitencias: Se dividen por equipo y a cada uno se le entrega un sobre que contiene un rompecabezas incompleto con fichas pertenecientes a otros grupos. Así que, para conseguir las fichas que necesitan y 	55”

	<p>completar su tarea, deben negociarlas con penitencias donde participen todos los miembros del equipo. (usar láminas 43 a 47).</p> <p>✓ Sigue las instrucciones: realizar la actividad de la cartilla pág. 17. La consigna dice: “Lee con atención y sigue las instrucciones”.</p>	
Cierre	<p>✓ Pies quietos: el grupo se ubica en círculo y se numeran. Alguien se coloca en el centro y tira una pelota al aire mientras dice en voz alta un número. Mientras el resto del grupo corre la persona que corresponde a tal número debe atrapar la pelota, cuando lo haga debe gritar: “pies quietos”. Y todos deben quedarse en su puesto. El jugador que tiene la pelota da tres pasos largos para acercarse al compañero más cercano para lánzale la pelota (no en partes vitales como cabeza). Este jugador podrá agacharse o moverse como quiera siempre y cuando no mueva los pies. Si es alcanzado se le da un punto y debe ir por la pelota mientras los demás regresan al círculo y el juego comienza otra vez. Si quien lanzó la pelota falla, debe ir por ella y el punto se le da a él. Y el juego comienza otra vez en el círculo. Gana quien tenga menos puntos.</p>	15”
Tiempo Total Estimado		90”

Lámina 43



Lámina 44

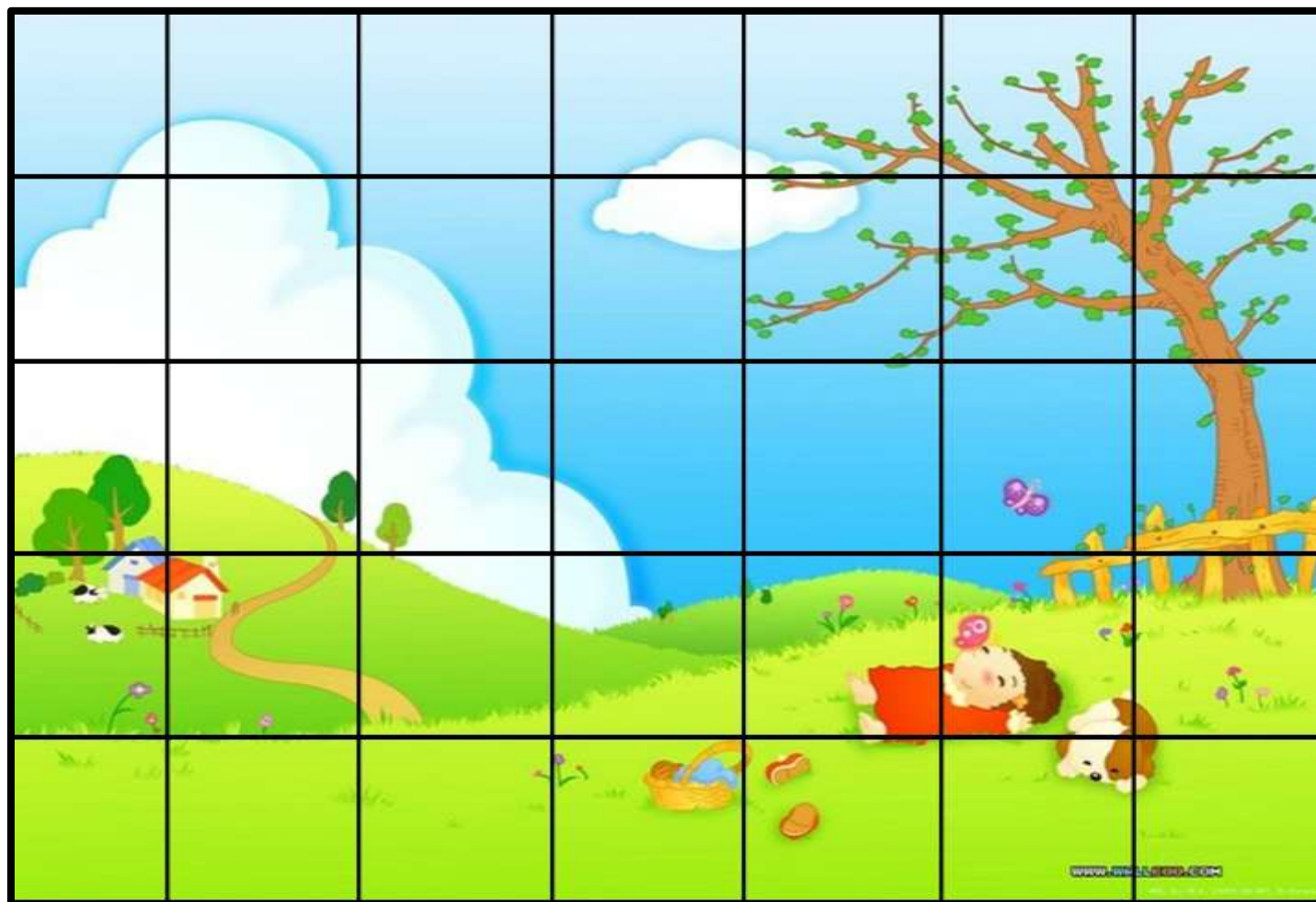


Lámina 45

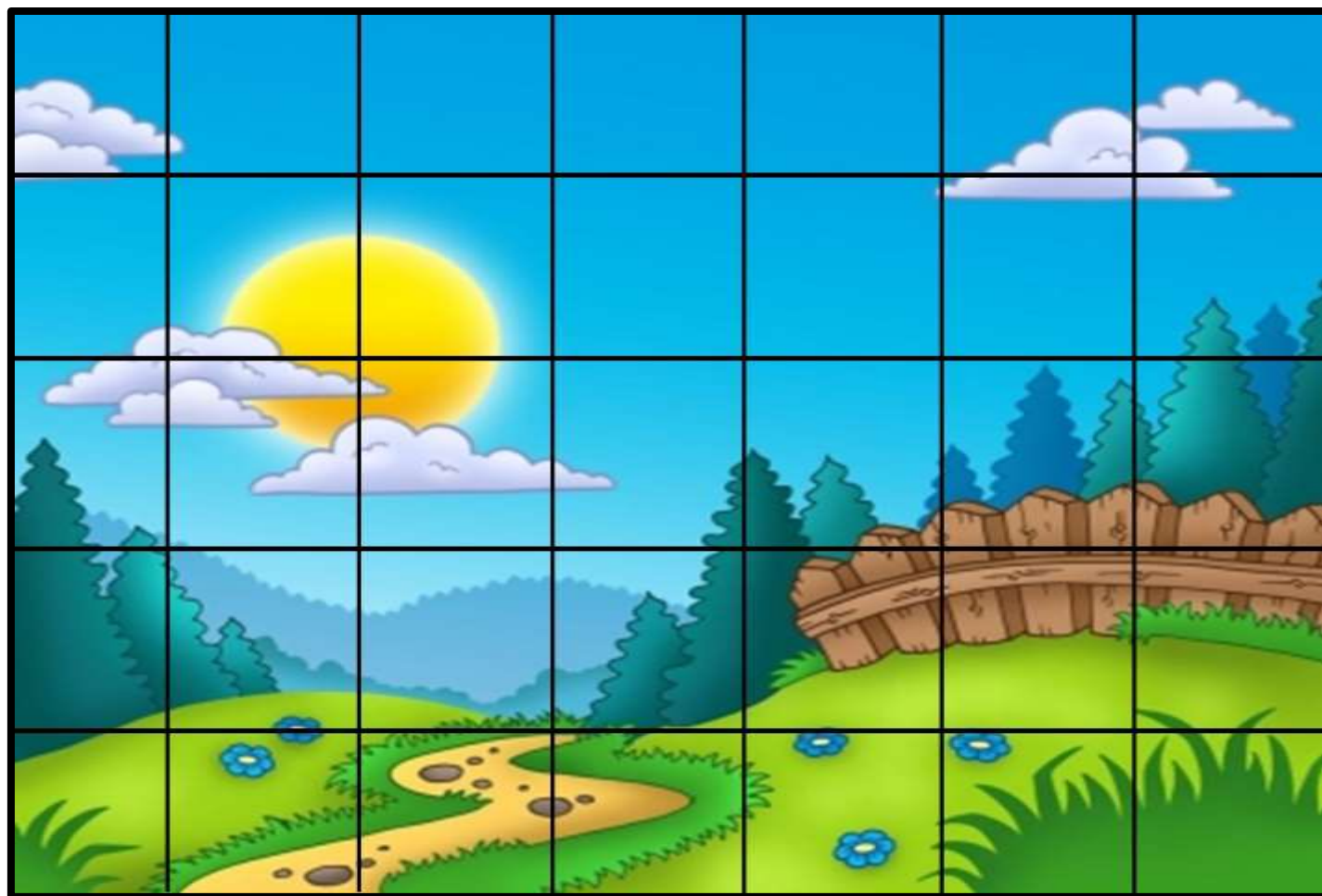


Lámina 46

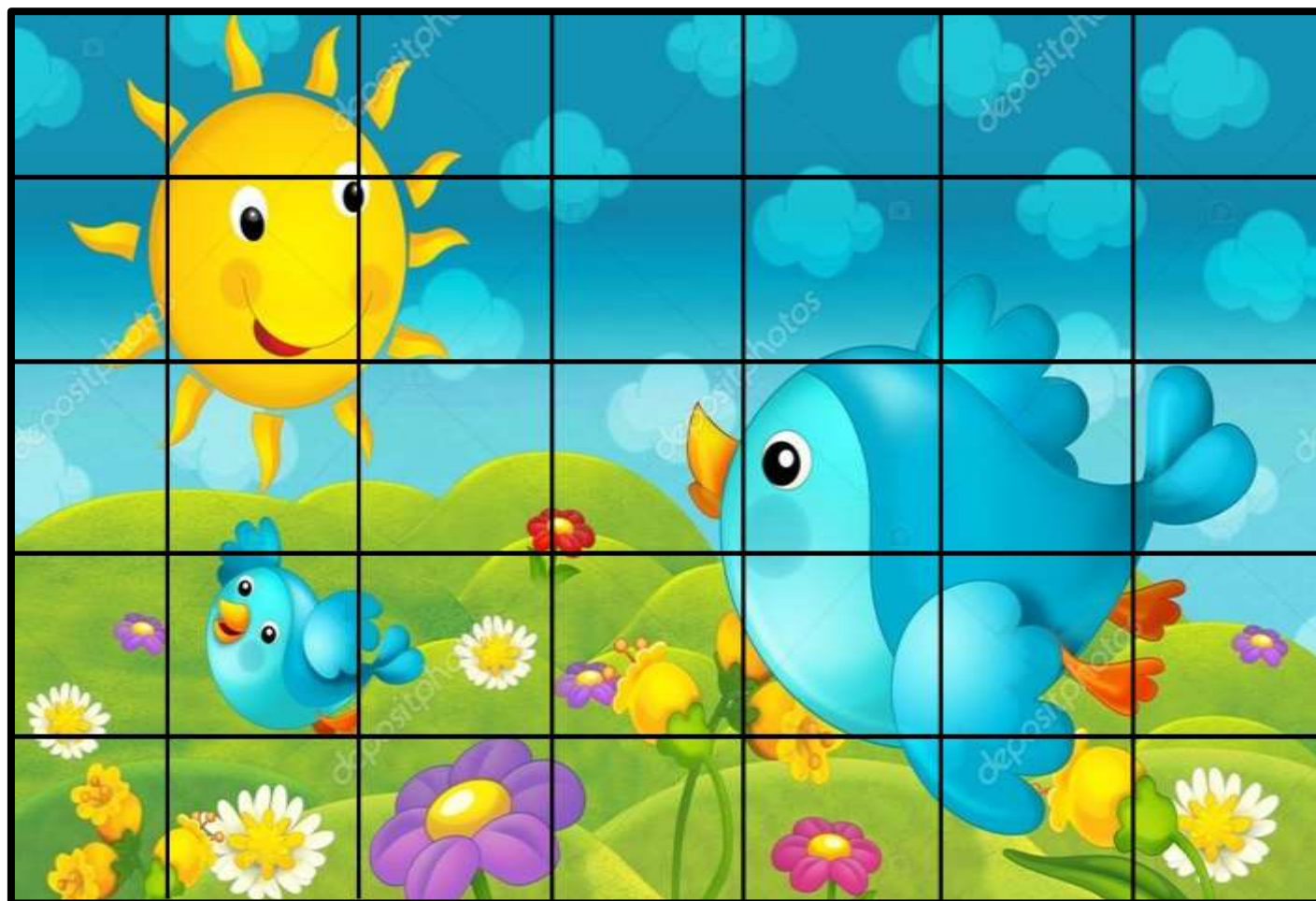


Lámina 47



Sesión N° 17

Fecha: 06-09-2017

Título: “Emparejando”

Objetivos:

- ✓ Buscar nuevas vías de solución ante un obstáculo.
- ✓ Identifica sus emociones y es capaz de expresarlas.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificación e Interiorización de las propias emociones. ✓ Actividades para fortalecer el desarrollo cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lámina 48 ✓ Pelota de pimpón. ✓ Sorbetes o pitillos. ✓ cartilla pág. 18. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa. ✓ Se muestra hábil en la solución de problemas.

Desarrollo de las actividades		Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo inicial ✓ Actividad rompehielos, “mis emociones”: Se sientan en círculo. El maestro lanza una pelota a cualquiera de los estudiantes. Luego el maestro le dice una frase mientras le muestra una carita de la lámina 48 (cada carita debe recortarse y pegarse a un palito de paletas). el niño debe completar la frase. Las frases son las siguientes: 1) Me siento sorprendido cuando...; 2) Me siento triste cuando...; 3) Me 	20”

	siento feliz cuando...; 4) Me siento enojado cuando...; 5) Me siento avergonzado cuando...; 6) Me siento confundido cuando... Al final se pueden recapitular las respuestas de los niños, haciendo énfasis en la importancia de comprender como nos sentimos en algunas circunstancias y de que se debería hacer en las mismas.	
Proceso	<p>✓ Encaminando las pelotas: por turno, cada niño debe buscar la manera de llevar una pelota de pimpón hasta su destino tan solo soplando por unos pitillos o sorbetes. Gana quien lo haga en menor tiempo.</p> <p>✓ Combinando probabilidades: trabajo en la cartilla pág. 18. En las fichas 20 la consigna dice: “utiliza solo los colores de la muestra y forma combinaciones diferentes”; en la ficha 21 la consigna dice: “une las figuras de la derecha que están incluidas en las de la izquierda”.</p>	55”
Cierre	✓ El escondite secreto: se escoge un niño voluntario el cual debe salir del salón o el sitio de reunión. El resto de los compañeros, por consenso escondemos un objeto o se elige que quede a la vista, pero no es del conocimiento del niño que salió. Cuando está acordado, el niño entra y empieza a buscar, cuanto más se aleje del objeto los compañeros dirán frio, frio; en tanto esté más cerca le dirán tibio, tibio; y si está muy cerca dirán caliente, caliente. Hasta que encuentre el objeto.	15”
Tiempo Total Estimado		90”

Lámina 48



Sesión N° 18

Fecha: 11-09-2017

Título: “Hilando ideas”

Objetivos:

- ✓ Interpretar la realidad desde distintas formas.
- ✓ Desarrollar la habilidad de presentar propuestas novedosas y dinámicas.
- ✓ Facilitar la flexibilidad del pensamiento.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de Evaluación
✓ Actividad de flexibilidad lingüística.	✓ Canción ✓ Grabadora o video beam ✓ Pelota	✓ Participación activa. ✓ Se siente parte del equipo.
✓ Actividad grupal de coordinación.	✓ Lámina 49 ✓ Cartilla pág. 19	✓ Es flexible y aprecia las propuestas de otros.
✓ Actividad de creación espontánea.	✓ Plato desechable ✓ Lana.	

Desarrollo de las actividades		Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo inicial ✓ Actividad rompehielos, “Dialogo con vocales”: Se enseña la canción del sapo, dice así: “el sapo no se lava el pío, no se lava porque no quiere, él vive en la laguna y no se lava el pío porque no quiere. ¡que apestoso!” luego se van cantando con una sola vocal. (ver el enlace: https://youtu.be/6rbX0JT98ms). Luego de ese ejercicio se intentará hacer diálogos con una sola vocal. En círculo la 	20”

	maestra pasa una pelota a alguno de los estudiantes mientras le muestra una vocal (ver lámina 49, cada vocal debe ser recortada y pegada a un palito de paletas). El dialogo se hará con la vocal de turno. Luego se pasa la pelota a otro participante repitiendo la dinámica.	
Proceso	<p>✓ Replay: se organizan en 4 grupos para preparar una escena inédita la cual deben representar de dos formas: con movimientos normales y en cámara lenta.</p> <p>✓ Uniando ideas: trabajo en la cartilla pág. 19, la consigna dice: “Une todos los puntos a tu gusto, empezando desde el punto que está en el centro. Observa el resultado. Realiza dos diferentes”.</p>	50”
Cierre	✓ Plato con huecos: cada estudiante tendrá a disposición un plato desechable con huecos y un trozo largo de lana. Él deberá ensartar con el fin de crear una forma o diseño libre.	20”
Tiempo Total Estimado		90”

Lámina 49



Sesión N° 19

Fecha: 13-09-2017

Título: “Juego de palabras”

Objetivos:

- ✓ Desarrollar la habilidad de comparar lo incomparable.
- ✓ Desarrollar estrategias para llevar una idea a cabo.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de Evaluación
✓ Actividad de metacognición.	✓ Pelota	✓ Participación activa.
✓ Actividad de creación y trabajo grupal.	✓ Sorbete o pitillos.	✓ Expresa sus pensamientos, aunque parezcan ilógicos.
✓ Actividad de fortalecimiento cognitivo.	✓ Cartilla pág. 20	✓ Sigue una línea de pensamiento para la solución de acertijos.

Desarrollo de las actividades		Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo inicial. ✓ Actividad rompehielos, “Una relación extraña”: la maestra lanza al aire dos objetos, lugar o animales que no tengan alguna conexión lógica. Ellos alzando la mano deben expresar lo que se les ocurra para relacionar tales. No importan las ideas locas o descabelladas. El ideal es que ellos 	15”

	puedan dejar volar su imaginación y permitirse un pensamiento analógico. Ejemplo: estrella de mar y volcán.	
Proceso	<p>✓ Estructura con pitillos: se dividen en grupos de 4 personas y se les entrega cierta cantidad de pitillos o sorbetes (tantos como sea posible) con los cuales deben hacer una estructura sólida sin algún elemento extra. Se tendrá en cuenta la originalidad y que ésta se pueda sostener por sí sola.</p> <p>✓ Adivina quién: La maestra debe dar características de animales hasta que los niños adivinen de que animal se trata. Se recomienda empezar con características generales para que no sea obvia la adivinanza. Los animales que se vayan adivinando se van escribiendo en el tablero. Así servirá de base para la dinámica siguiente.</p>	50"
Cierre	<p>✓ Anagramas: trabajo en la cartilla pág. 20, la consigna dice: "Busca los nombres de animales escondidos en las siguientes palabras. Observa el ejemplo". La recomendación es que el maestro realice previamente la actividad para tener la lista de todos los animales, para copiarlos en el tablero en desorden y que los niños tengan una guía y se les facilite el ejercicio.</p>	25"
Tiempo Total Estimado		90"

Sesión N° 20

Fecha: 18-09-2017

Título: “Figuras divertidas”

Objetivos:

- ✓ Observar e identificar las unidades de un todo.
- ✓ Desarrolla la habilidad de dar instrucciones acertadas.
- ✓ Coordinar movimientos y expresión corporal con la concentración.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de Evaluación
✓ Actividades de creación y expresión libre.	✓ Canción	✓ Participación activa.
	✓ Grabadora o video beam.	✓ Desarrolla productos innovadores y estéticos.
	✓ Láminas 50 a 53	
✓ Actividades de expresión corporal.	✓ Hojas en blanco	✓ Se concentra en las actividades y sigue adecuadamente las instrucciones.
	✓ Lápices.	
✓ Actividades propicias para el desarrollo cognitivo.	✓ Cartilla pág. 21.	
	✓ Pintura	
	✓ Pinceles	
	✓ Hojas de colores	
	✓ 1/8 cartulina por estudiante.	

Desarrollo de las actividades		Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludo inicial. ✓ Actividad rompehielos, “Canción, El pasto verde”: es una canción que permite la repetición de palabras y favorece la concentración. Ver los siguientes enlaces: sin letra: https://www.youtube.com/watch?v=JEFF71UhgxU 	20”

	Con letra: https://www.youtube.com/watch?v=o9XDrqz1fFg	
Proceso	<p>✓ Figuras con instrucciones: En parejas dándose las espaldas. se le entrega una hoja con una imagen con base en las figuras geométricas y una hoja en blanco. Un niño debe ser guía del otro y podrá ver la imagen para darle todas las indicaciones al otro sobre qué dibujar en su hoja en blanco. Gana la pareja que más acierte con la imagen de muestra. Usar las láminas 50 a 53.</p> <p>✓ Figuras de tangram: trabajo en la cartilla pág. 21, la consigna dice: “Colorea las figuras del mismo color de acuerdo con la ilustración”.</p>	50”
Cierre	✓ Diseño con estilo: Se le entregará a cada niño una hoja cartulina doblada por la mitad. Deberán hacer una tarjeta a su gusto y a quien ellos deseen. Se tendrá en cuenta la creatividad, la estética y el texto de la tarjeta.	20”
Tiempo Total Estimado		90”

Lámina 50

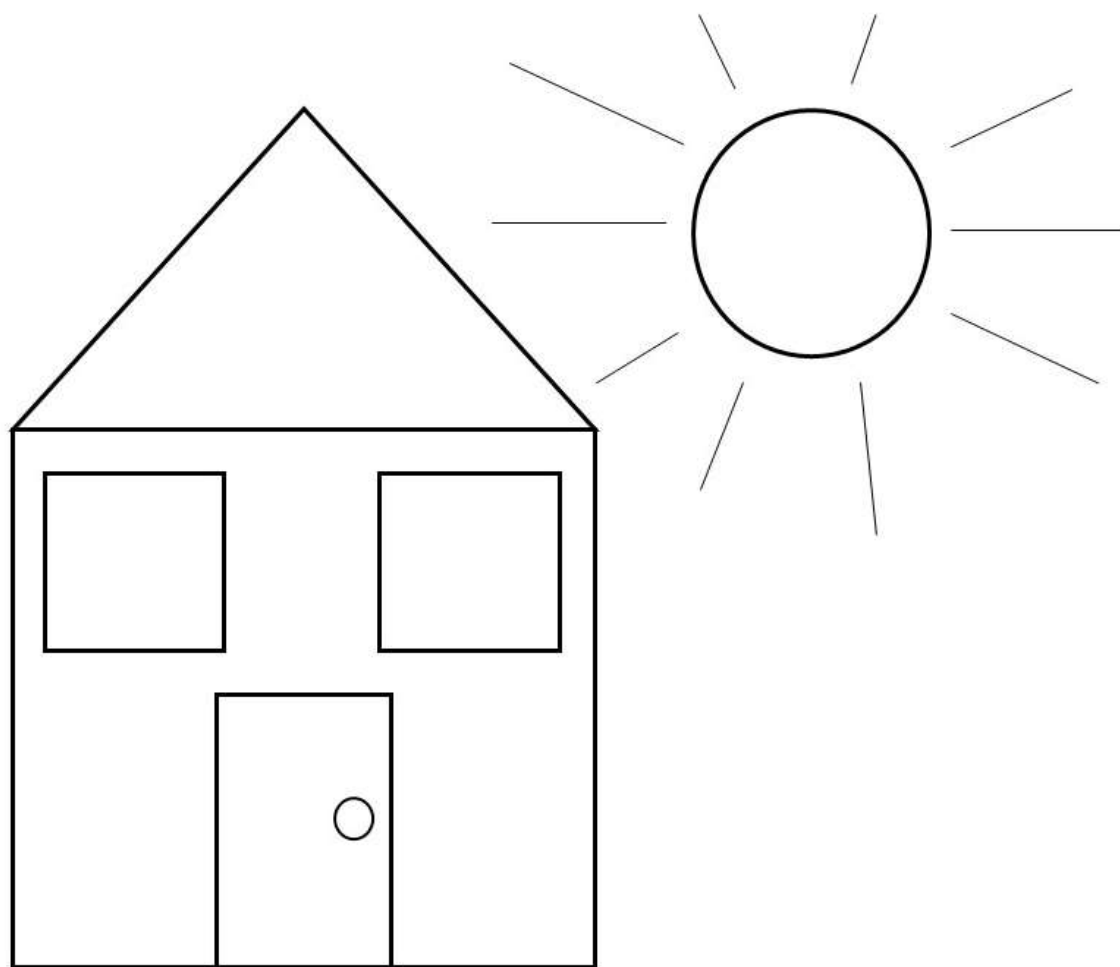


Lámina 51

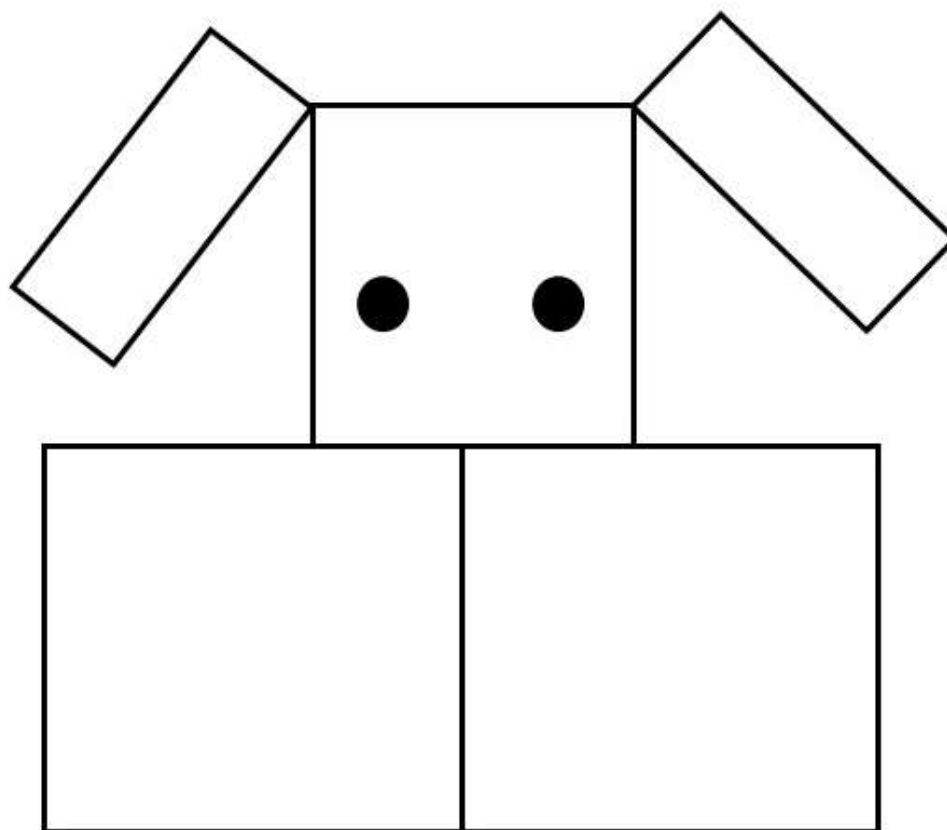


Lámina 52

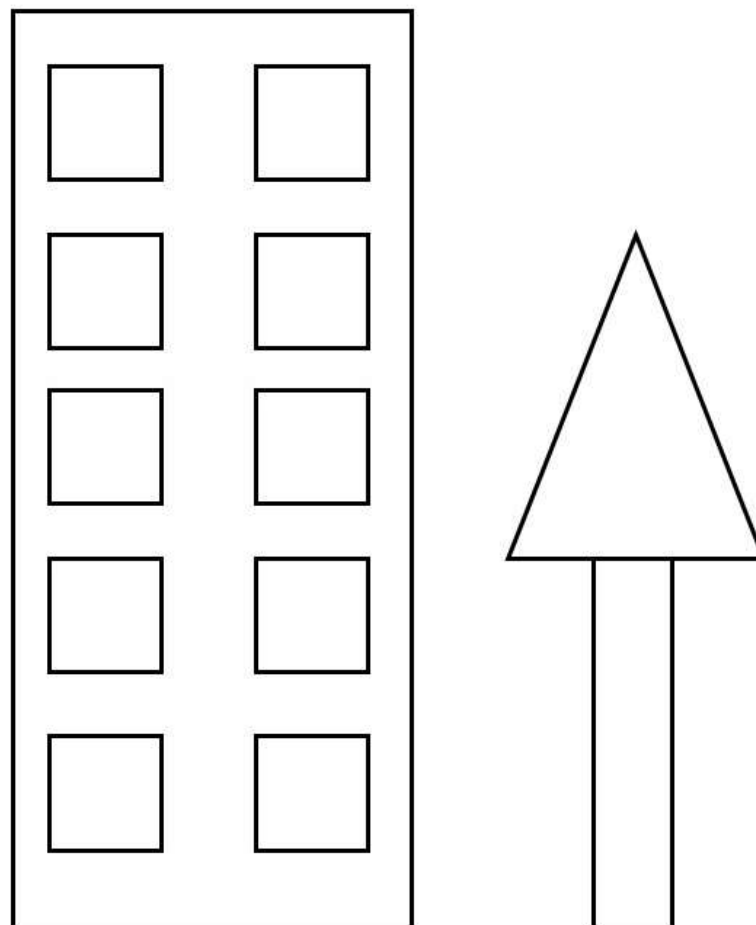
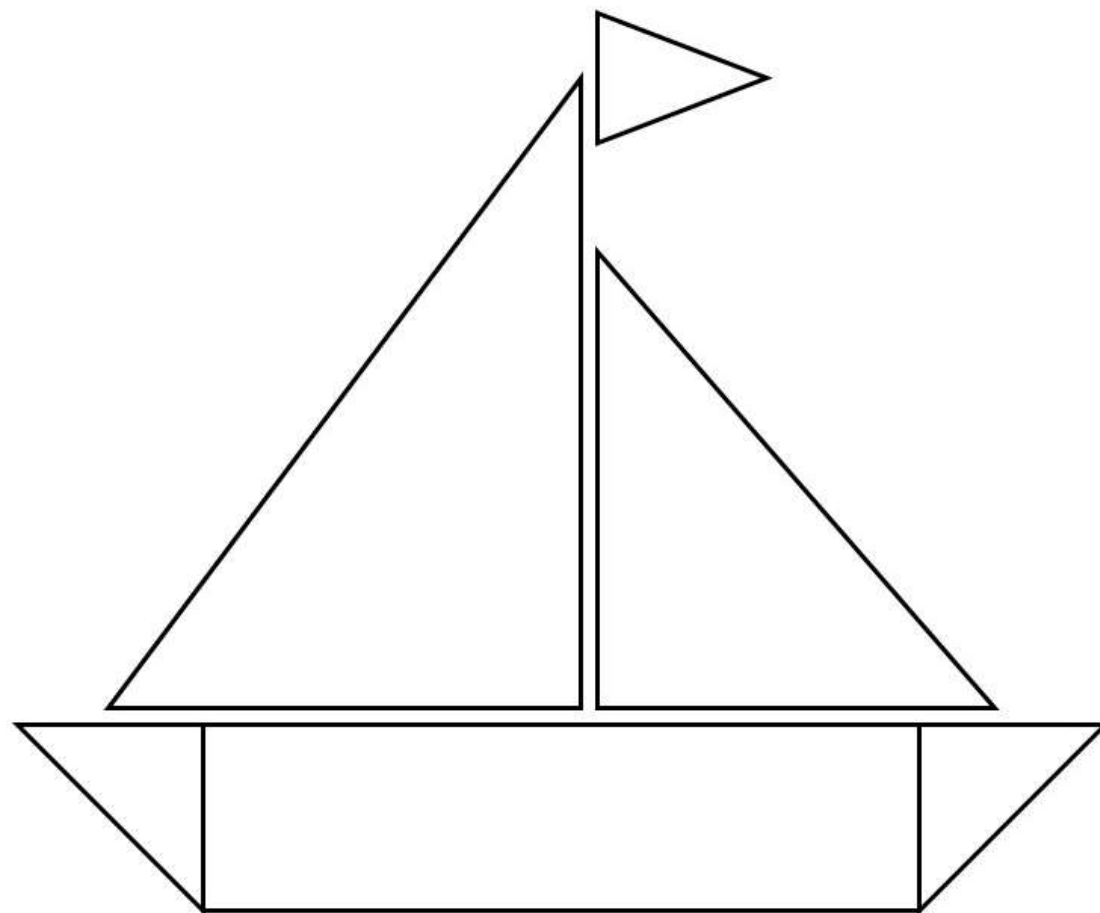


Lámina 53



3.5. Cartilla "SOY CREATIVO"



SESIÓN N° 1

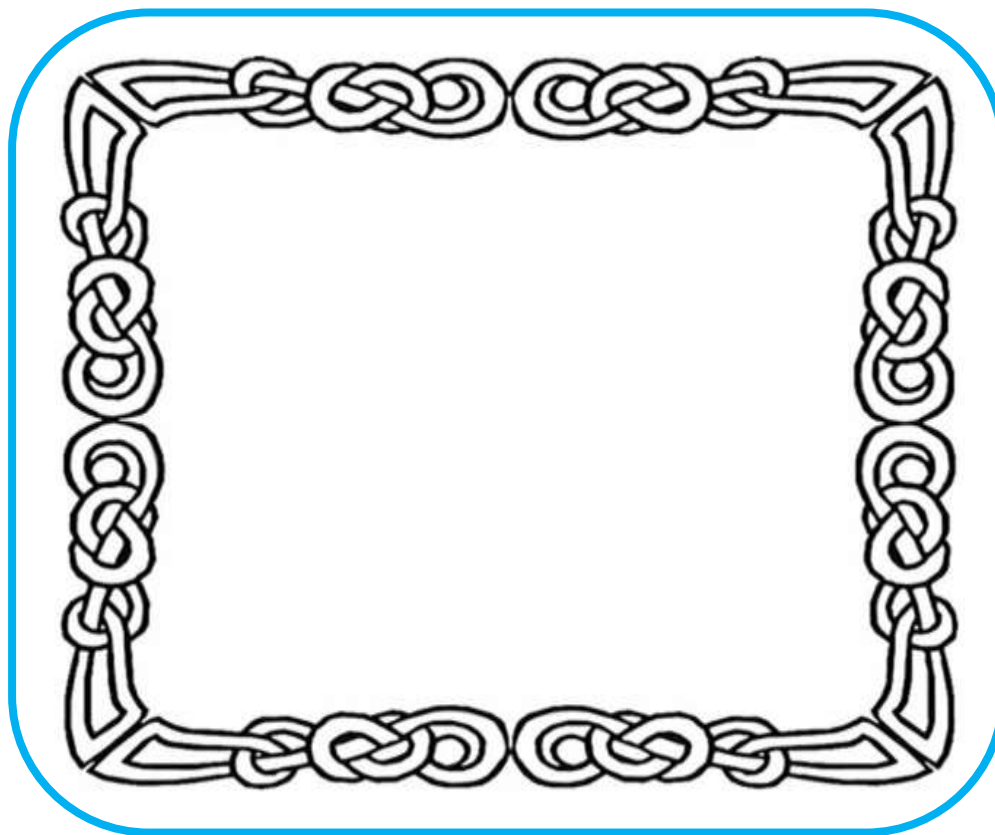
¿QUIÉN SOY YO?

FECHA:

FICHA 1. Pega en el cuadro la lámina de las cualidades.



FICHA 2. Dibuja tu autorretrato.



SESIÓN N° 2

TODOS LOS CAMINOS LLEVAN A ROMA

FECHA:

FICHA 3. Recuerda el cuento y escribe un título nuevo para él. Colorea.



Three horizontal lines for writing a title.



Three horizontal lines for writing a title.

Three horizontal lines for writing a title.



Three horizontal lines for writing a title.



FICHA 4. Pega en el cuadro la lámina con la pregunta que hiciste

FICHA 5. Canta la canción y rima con los nombres de tus compañeros.



Un gato que se llama

y duerme

Un gato que se llama

y duerme

Un gato que se llama

y duerme

SESIÓN N° 3

CREANDO ANDO

FECHA:

FICHA 6. Pega la foto de tu creación hecha con los materiales de la caja creativa.

SESIÓN N° 4

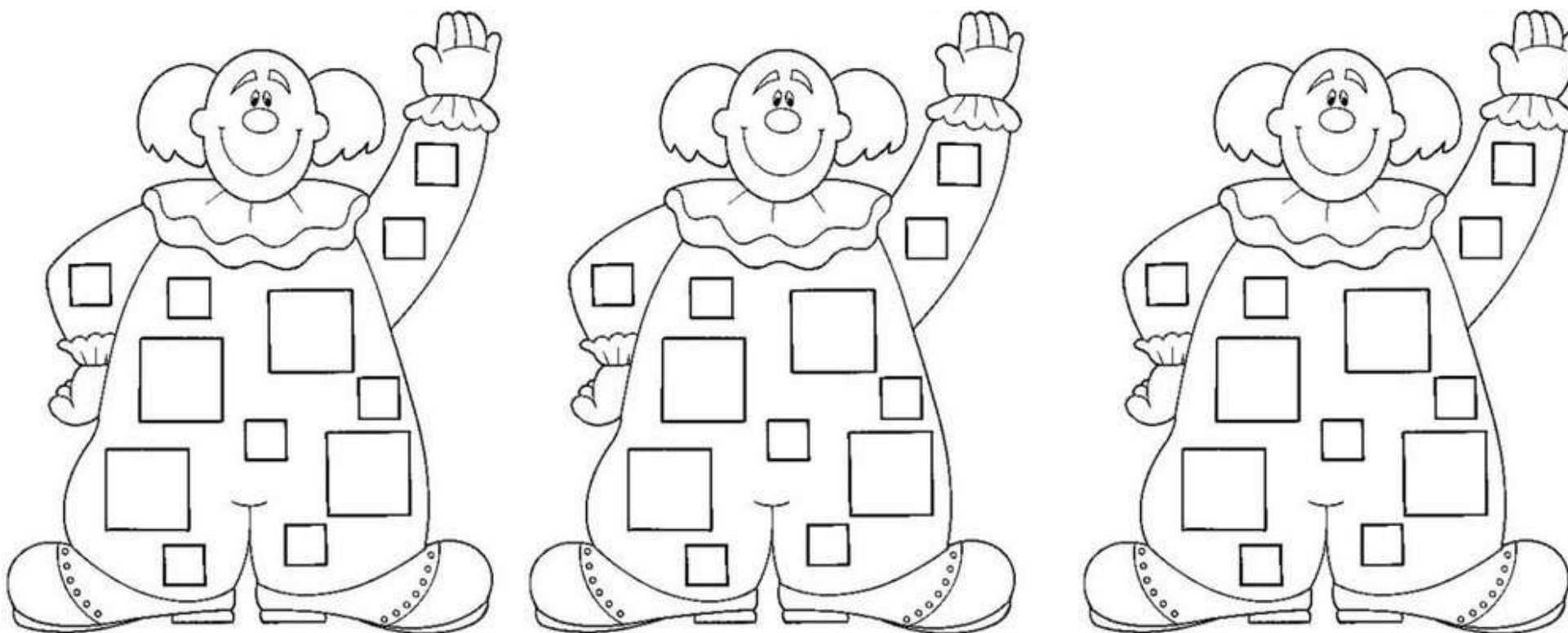
MI MUNDO FELIZ

FECHA:

FICHA 7. Dibuja aquello que llama mucho tu atención en el lugar donde estas ahora mismo.

FICHA 8. Realiza un Collage en el que muestres cómo te sientes que eres y cómo quieres ser cuando seas grande.

FICHA 9. Colorea los payasos de manera diferente. Usa sólo cuatro colores.



FICHA 10. Busca y marca las diferencias que descubras entre ambas ilustraciones.



FICHA 11. Lee las pistas y descubre quien es el personaje. Cuando lo identifiques, bordéalo con el color que prefieras.



1. Mi uniforme es blanco con azul.
2. Mi corbata es azul.
3. Estoy agarrando mi morral
4. Agarro mi morral con una mano y con la otra saludo.
5. Mi cabello es largo.



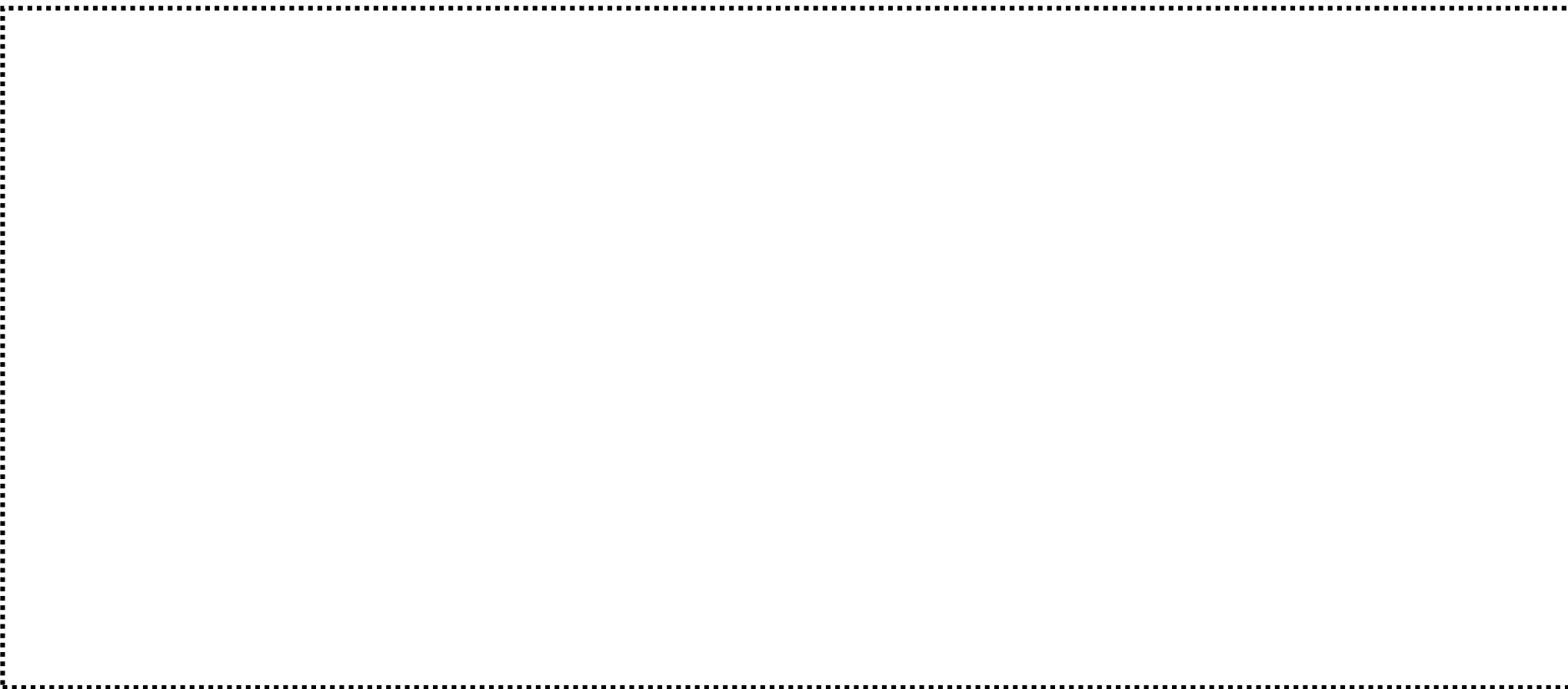
1. Tengo puesto un sombrero.
2. Mi sombrero tiene un lazo muy lindo.
3. Mi sombrero es de color anaranjado.
4. Tengo la nariz roja.
5. Tengo cerca un regalo.
6. Mi pelo es azul.

SESIÓN N° 8

EXPRESATE

FECHA:

FICHA 12. Ponte cómodo y realiza un dibujo libre



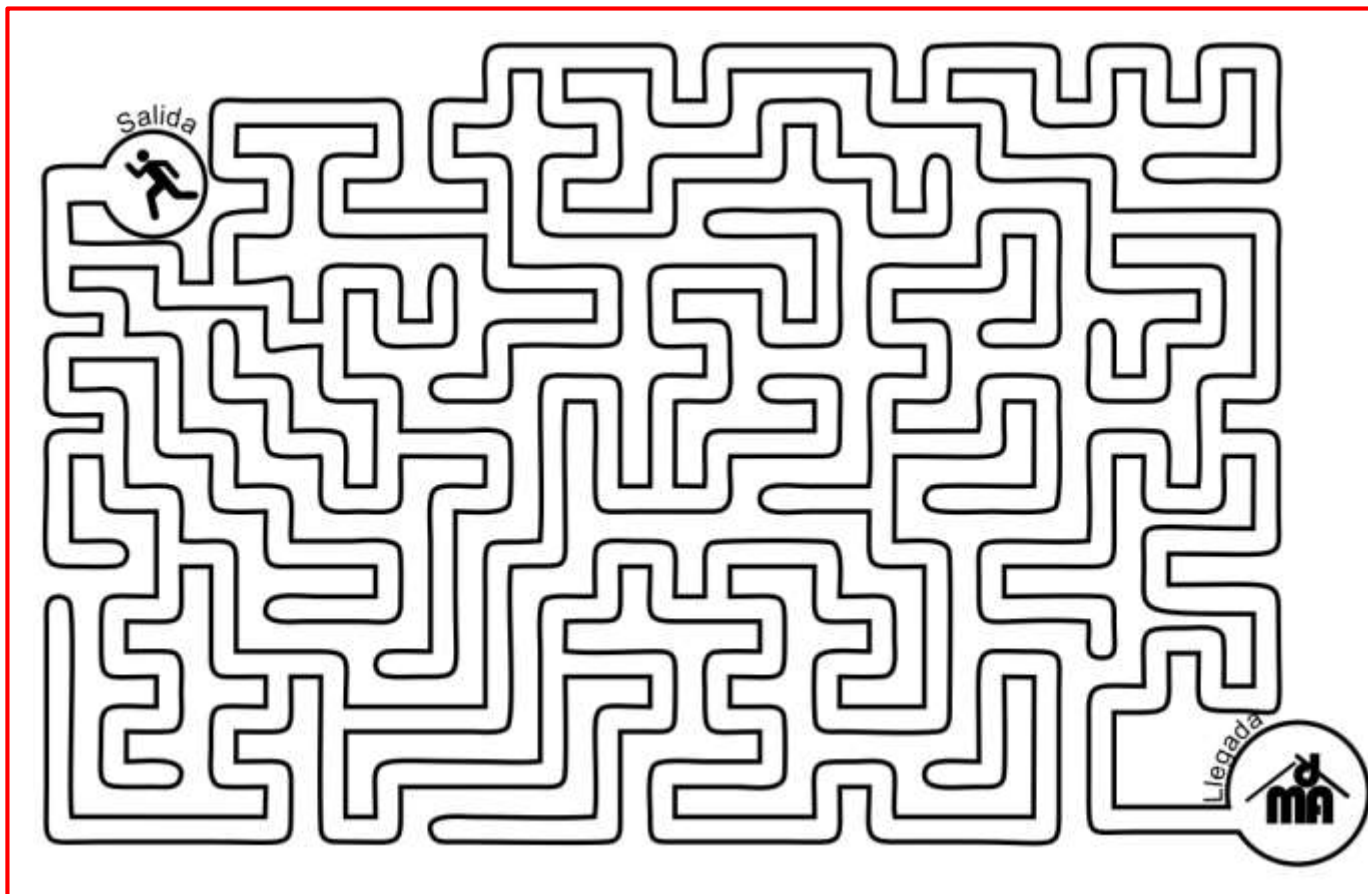
SESIÓN N° 9

¡QUE FLUYAN LAS IDEAS!

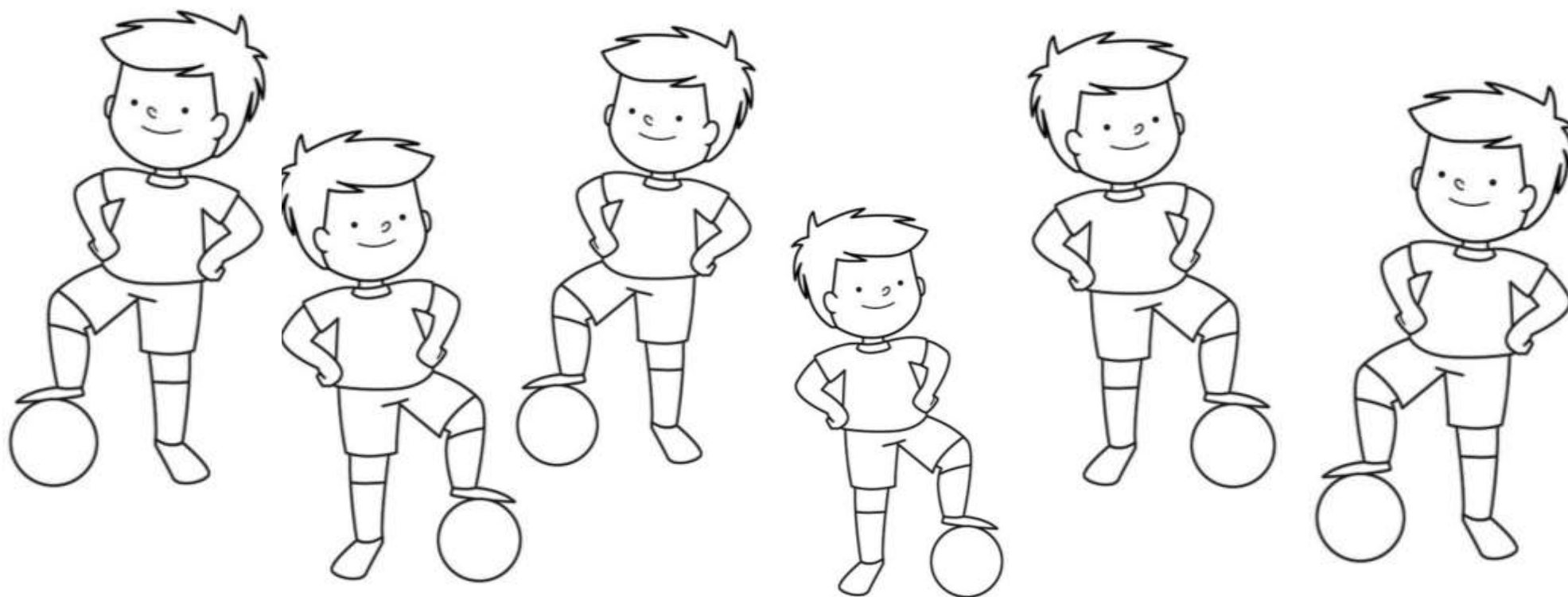
FECHA:

FICHA 13. Pega en esta página las figuras de origami que hiciste.

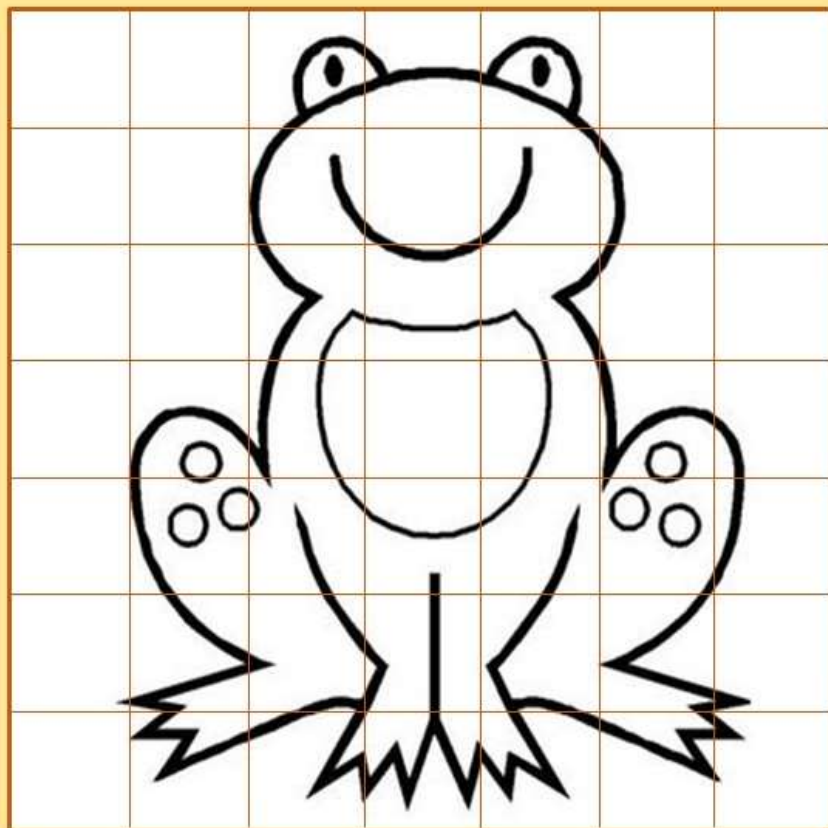
FICHA 14. Encuentra y colorea el camino correcto del laberinto.



FICHA 15. Colorea de azul las pelotas que tienen los niños en su pie derecho y de amarillo en el pie izquierdo.



FICHA 16. Copia el sapo usando la cuadrícula.



FICHA 17. Lee el cuento y Completa las palabras que hacen falta.

CARRERA DE ZAPATILLAS



Había llegado por fin el gran día. Todos los _____ del bosque se levantaron temprano porque iera el día de la gran carrera de zapatillas! A las nueve ya estaban todos reunidos junto al lago.

También estaba la jirafa, la más alta y hermosa del bosque. Pero era tan _____ que no quería ser amiga de los demás animales.

La jirafa comenzó a burlarse de sus amigos:

- Ja, ja, ja, ja, se reía de la tortuga que era tan bajita y tan _____.

- Jo, jo, jo, jo, se reía del rinoceronte que era tan _____.

- Je, je, je, je, se reía del elefante por su trompa tan _____.

Y entonces, llegó la hora de la largada.

El zorro llevaba unas zapatillas a rayas amarillas y rojas.

La cebra, unas rosadas con moños muy _____. El mono llevaba unas zapatillas verdes con lunares anaranjados.

La tortuga se puso unas zapatillas blancas como las _____. Y cuando estaban a punto de comenzar la carrera, la jirafa se puso a llorar _____.

Es que era tan _____, que no podía atarse los cordones de sus zapatillas!

- Ahhh, ahhhh, ¡qué alguien me ayude! - gritó la _____.

Y todos los animales se quedaron mirándola. Pero el zorro fue a hablar con ella y le dijo:

- Tú te reías de los demás _____ porque eran diferentes. Es cierto, todos somos diferentes, pero todos tenemos algo bueno y todos podemos ser amigos y ayudarnos cuando lo _____.

Entonces la jirafa pidió _____ a todos por haberse reído de ellos. Y vinieron las hormigas, que rápidamente treparon por sus zapatillas para atarle los _____.

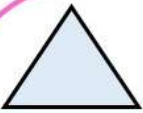
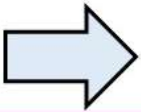
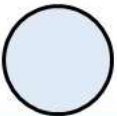

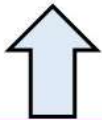
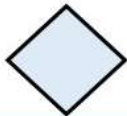
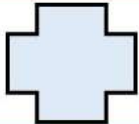
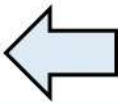

Y por fin se pusieron todos los animales en la línea de partida. En sus marcas, preparados, listos, ¡YA!

Cuando terminó la _____, todos festejaron porque habían ganado una nueva amiga que además había aprendido lo que significaba la _____.

Colorín, colorado, si quieres tener muchos _____, acéptalos como son.

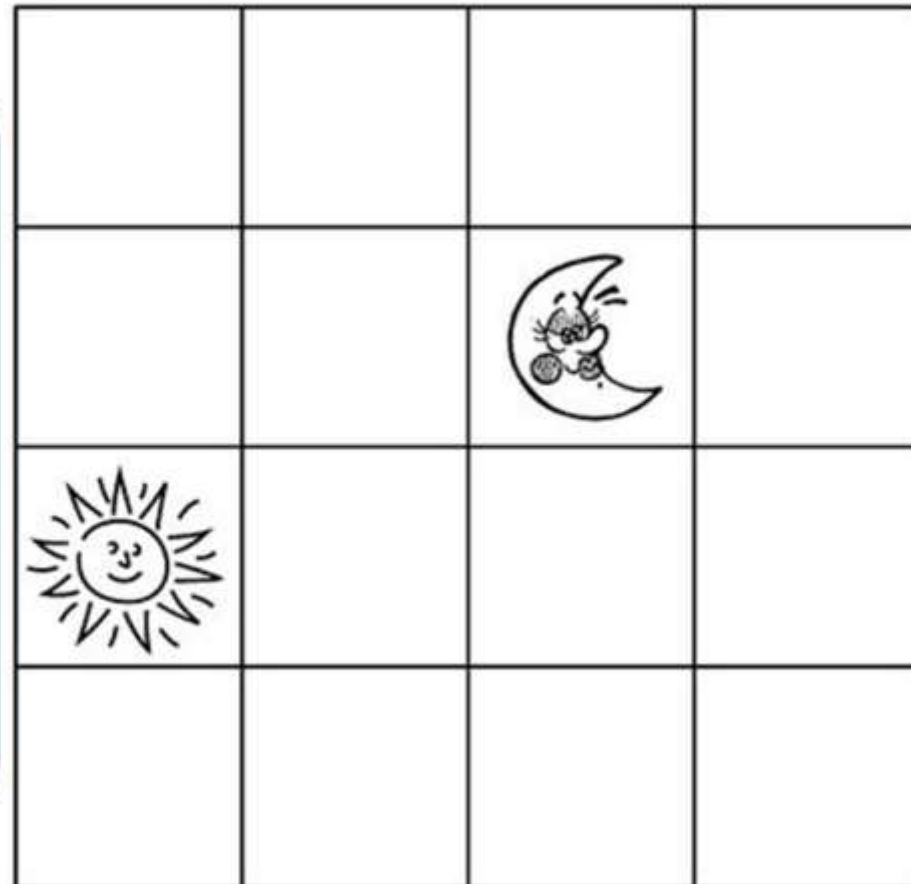
FIN

FICHA 18. Realiza cuatro combinaciones diferentes para cada grupo de fichas.

FICHA 19. Sigue las instrucciones.

1. Dibuja un cuadrado encima del sol.
2. Dibuja un triángulo debajo de la luna.
3. Colorea de naranja el sol.
4. Dibuja una flor a ambos lados de la luna.
5. Colorea la luna de amarillo.
6. Dibuja un círculo en cada esquina.
7. Dibuja un árbol debajo del triángulo.
8. Colorea de rojo el cuadro que está encima de la luna y de verde el que esta al lado del sol.
9. Dibuja rayas verticales en los tres cuadros que sobraron.

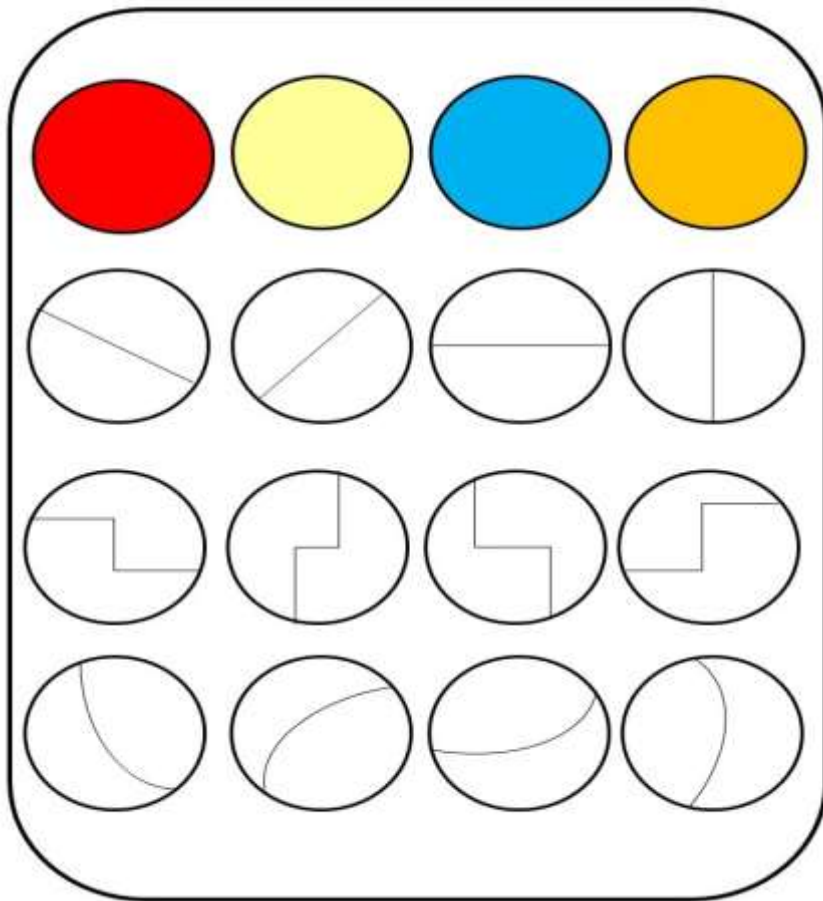


SESIÓN N° 17

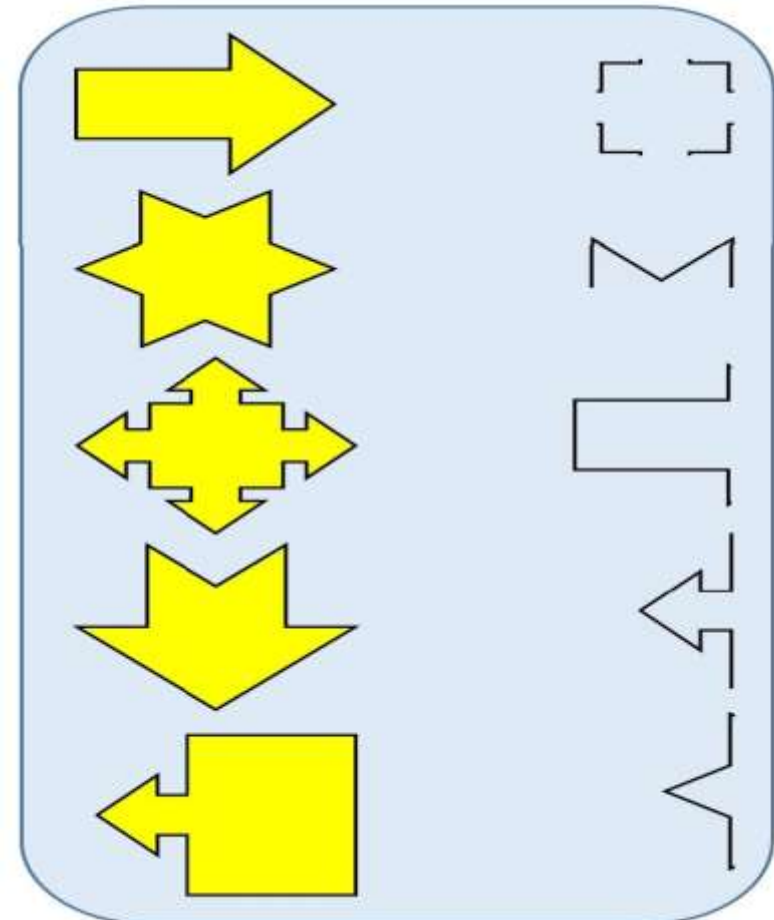
EMPAREJANDO

FECHA:

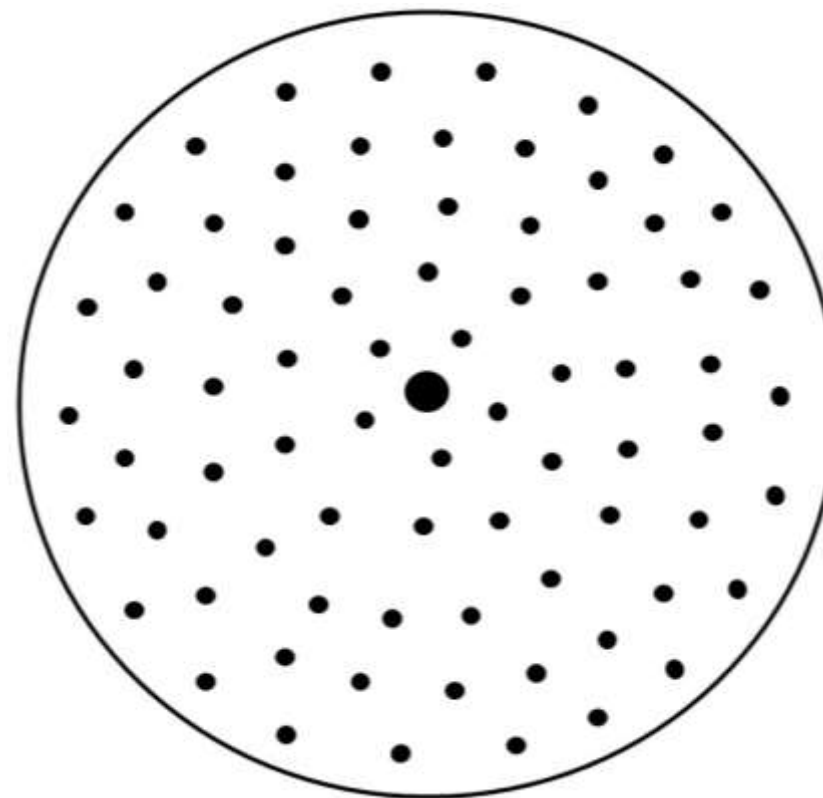
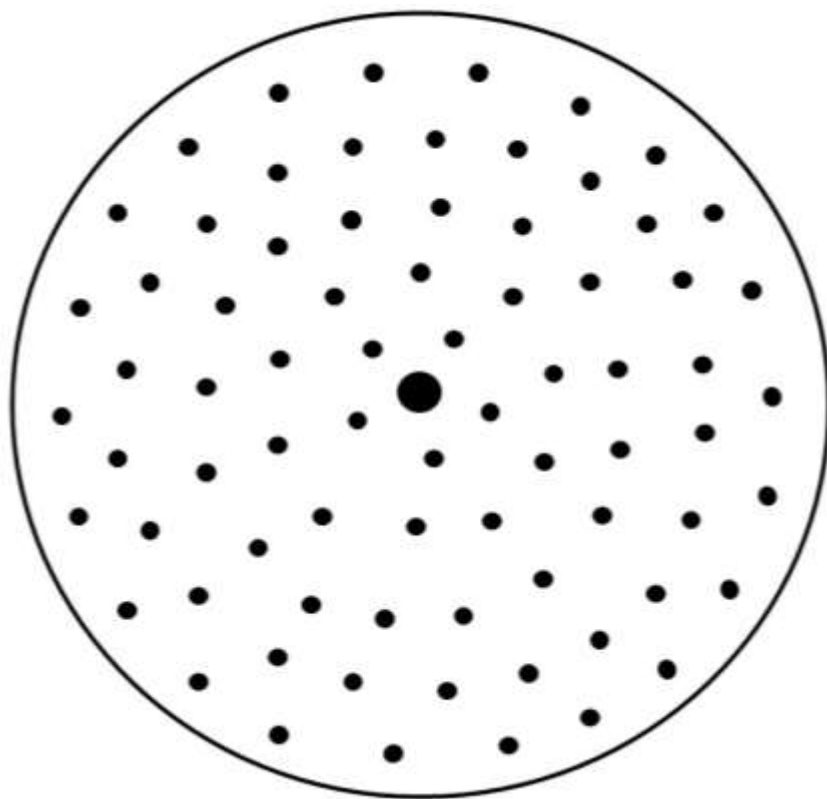
FICHA 20. Utiliza solo los colores de la muestra y forma combinaciones diferentes.



FICHA 21. Une las figuras de la derecha que están incluidas en las de la izquierda.



FICHA 22. Une todos los puntos a tu gusto, empezando desde el punto que está en el centro. Observa el resultado. Realiza dos diferentes.



FICHA 23. Busca los nombres de animales escondidos en las siguientes palabras. Observa el ejemplo.

Ejemplo: Iguala = Águila

aclaran = _____

ladrona = _____

rota = _____

sano = _____

pasiva = _____

llenaban _____

=

rubor = _____

costra = _____

precio = _____

notar = _____

tribuno = _____

sopa = _____

rozar = _____

bolo = _____

fijará = _____

noel = _____

procesión = _____

toga = _____

loncha = _____

gloria = _____

grite = _____

cava = _____

lijaba = _____

rutina = _____

atrapen = _____

aploma = _____

atar = _____

comas = _____

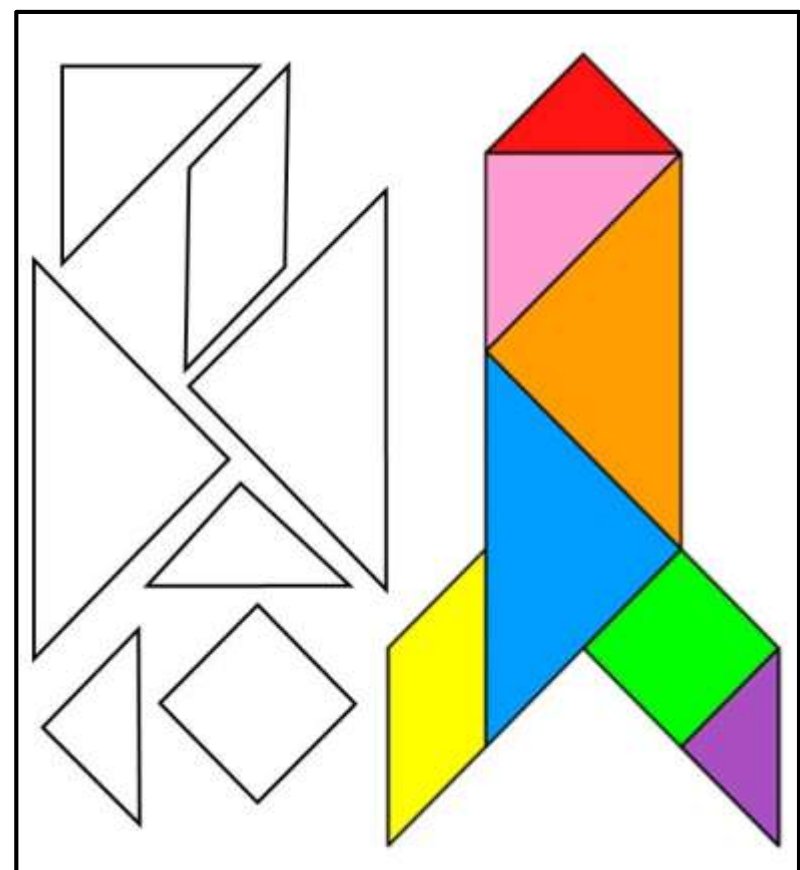
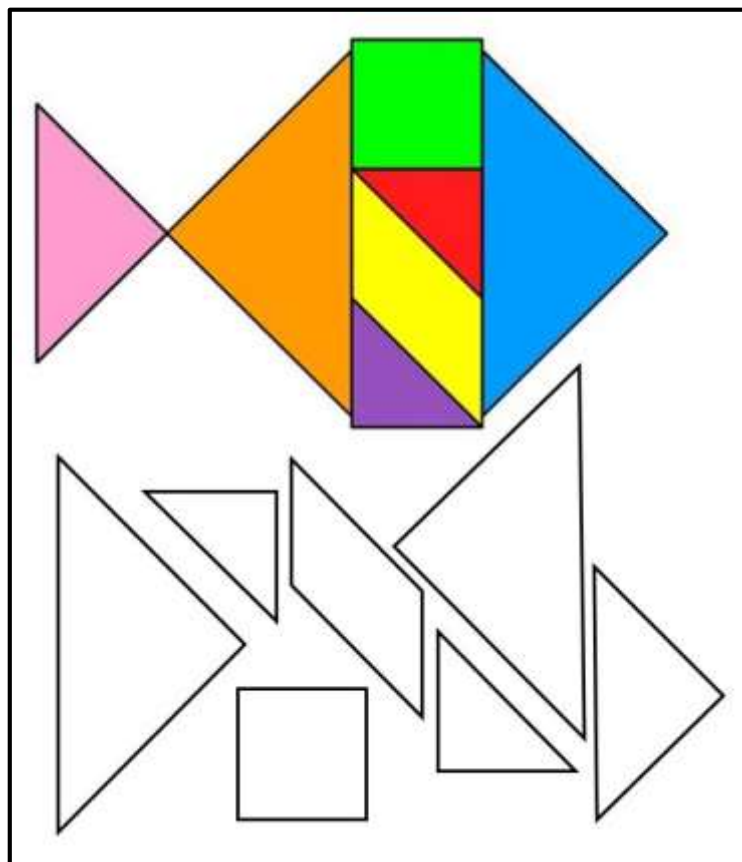
rutina = _____

cedro = _____

fabulo = _____

acelga = _____

FICHA 24. Colorea las figuras del mismo color de acuerdo a la ilustración.



4. Validación por juicio de expertos



UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN ESCUELA DE POSGRADO VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO:

TÍTULO TESIS:

AUTOR:

Instrucciones: Sirvase encerrar dentro de un círculo, el porcentaje que crea conveniente para cada pregunta.

1. ¿Considera Ud. que el instrumento cumple los objetivos propuestos?

0 ___ 10 ___ 20 ___ 30 ___ 40 ___ 50 ___ 60 ___ 70 ___ 80 ___ 90 ___ 100

2. ¿Considera Ud. que este instrumento contiene los conceptos propios del tema que se investiga?

0 ___ 10 ___ 20 ___ 30 ___ 40 ___ 50 ___ 60 ___ 70 ___ 80 ___ 90 ___ 100

3. ¿Estima Ud. que la cantidad de ítems que se utiliza son suficientes para tener una visión comprensiva del asunto que se investiga?

0 ___ 10 ___ 20 ___ 30 ___ 40 ___ 50 ___ 60 ___ 70 ___ 80 ___ 90 ___ 100

4. ¿Considera Ud. que si se aplicara este instrumento a muestras similares se obtendrían datos también similares?

0 ___ 10 ___ 20 ___ 30 ___ 40 ___ 50 ___ 60 ___ 70 ___ 80 ___ 90 ___ 100

5. ¿Estima Ud. que los ítems propuestos permiten una respuesta objetiva de parte de los informantes?

0 ___ 10 ___ 20 ___ 30 ___ 40 ___ 50 ___ 60 ___ 70 ___ 80 ___ 90 ___ 100

6. ¿Qué preguntas cree Ud. que se podría agregar?

Las preguntas son suficientes.

7. ¿Qué preguntas se podrían eliminar?

Las preguntas pueden considerarse como están, pero si hay alguna mejora, puede ser factible realizar cambios.

8. Recomendaciones

Considerar las recomendaciones de todos los expertos.

Fecha: 8/07/2017

Validado por: Jhonny A. Denis Frank Cuzco Aranzábal

Gracias!!!



Una Entidad y una Misión

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN ESCUELA DE POSGRADO

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS:

- ✓ CUESTIONARIO DE LA INTELIGENCIA CREATIVA-Prueba para maestros
- ✓ CUESTIONARIO DE LA INTELIGENCIA CREATIVA-Prueba para niños

TÍTULO TESIS: Efectividad del programa "Soy creativo" para el desarrollo de la inteligencia creativa, en niños del segundo grado del nivel primario, del liceo y academia adventista Diéguez Olaverri, Huehuetenango, Guatemala. 2017

AUTORA: Lic. Keili Johana Jiménez Jiménez

Instrucciones: Sirvase encerrar dentro de un círculo, el porcentaje que crea conveniente para cada pregunta.

1. ¿Considera Ud. que el instrumento cumple los objetivos propuestos?

0 ____ 10 ____ 20 ____ 30 ____ 40 ____ 50 ____ 60 ____ 70 ____ 80 ____ 90 X 100

2. ¿Considera Ud. que este instrumento contiene los conceptos propios del tema que se investiga?

0 ____ 10 ____ 20 ____ 30 ____ 40 ____ 50 ____ 60 ____ 70 ____ 80 ____ 90 X 100

3. ¿Estima Ud. que la cantidad de ítems que se utiliza son suficientes para tener una visión comprensiva del asunto que se investiga?

0 ____ 10 ____ 20 ____ 30 ____ 40 ____ 50 ____ 60 ____ 70 ____ 80 X 90 ____ 100

4. ¿Considera Ud. que si se aplicara este instrumento a muestras similares se obtendrían datos también similares?

0 ____ 10 ____ 20 ____ 30 ____ 40 ____ 50 ____ 60 ____ 70 ____ 80 ____ 90 X 100

5. ¿Estima Ud. que los ítems propuestos permiten una respuesta objetiva de parte de los informantes?

0 ____ 10 ____ 20 ____ 30 ____ 40 ____ 50 X 60 ____ 70 ____ 80 ____ 90 ____ 100

6. ¿Qué preguntas cree Ud. que se podría agregar?

Crea que está bastante completa

7. ¿Qué preguntas se podrían eliminar?

Las que tienen que ver con la Comunidad donde vive el estudiante

8. Recomendaciones

Evitar que una pregunta contenga diferentes respuestas.

Fecha: 08-07-2017

Validado por:

Montserrat Noval

Gracias!!!



UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN
ESCUELA DE POSGRADO

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS:

- ✓ CUESTIONARIO DE LA INTELIGENCIA CREATIVA-Prueba para maestros
- ✓ CUESTIONARIO DE LA INTELIGENCIA CREATIVA-Prueba para niños

TÍTULO TESIS: Efectividad del programa "Soy creativo" para el desarrollo de la inteligencia creativa, en niños del segundo grado del nivel primario, del liceo y academia adventista Diéguez Olaverri, Huchuetenango, Guatemala. 2017

AUTORA: Lic. Keili Johana Jiménez Jiménez

Instrucciones: Sirvase encerrar dentro de un círculo, el porcentaje que crea conveniente para cada pregunta.

1. ¿Considera Ud. que el instrumento cumple los objetivos propuestos?

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

2. ¿Considera Ud. que este instrumento contiene los conceptos propios del tema que se investiga?

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

3. ¿Estima Ud. que la cantidad de ítems que se utiliza son suficientes para tener una visión comprensiva del asunto que se investiga?

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

4. ¿Considera Ud. que si se aplicara este instrumento a muestras similares se obtendrían datos también similares?

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

5. ¿Estima Ud. que los ítems propuestos permiten una respuesta objetiva de parte de los informantes?

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

6. ¿Qué preguntas cree Ud. que se podría agregar?

Ninguna, es la tercera revisión

7. ¿Qué preguntas se podrían eliminar?

Ninguna

8. Recomendaciones

Ya fueron consideradas por la investigadora.

Fecha: 08-07-2017

Validado por:

Requena
Mg. Gabriela Requena Cabral
Magister en Psicología Educativa

Gracias!!!

5. Cartas y protocolos



UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN
Una Institución Adventista

ESCUELA DE POSGRADO

Profesionales altamente confiables

Lima, Perú, 23 de enero de 2017

Licenciada
Irene Aguirre Escobedo
Directora del Liceo y Academia Adventista Dieguez Olaverri
Guatemala

Distinguida directora:

En esta ocasión, en la condición de Secretario Académico de la Escuela de Posgrado de la Universidad Peruana Unión, les expreso el saludo cordial e institucional, implorando las bendiciones de Dios para todos los administradores de su institución educativa.

En esta oportunidad me permito presentarla a KEILI JOHANA JIMÉNEZ JIMÉNEZ, identificada con código universitario N° 201611154, adscrita a la Unidad de Posgrado de Ciencias Humanas y Educación, quien está estudiando la Maestría en Educación con mención en Psicología Educativa, además está desarrollando su tesis titulada EFECTIVIDAD DEL PROGRAMA "SOY CREATIVO" PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA CREATIVA, EN NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO, LICEO Y ACADEMIA ADVENTISTA DIEGUEZ OLAVERRI, HUEHUETENANGO, GUATEMALA, 2017. Para cuyo efecto, les solicitamos brindarle las facilidades correspondientes.

Finalmente, le expreso mi agradecimiento respectivo, reconociendo su amabilidad y voluntad de servicio para el bien de la educación latinoamericana.

Atentamente



Dr. Salomón Vázquez Villanueva
SECRETARIO



Carretera Central Km. 19, Ríaca, Chosica - Lima. Teléfonos (01) 818-6315 / 818-6316. Fax: 818-6339, Casilla 3564, Lima 15, Perú
E-mail: posgradoadmision@upu.edu.pe / <http://posgrado.upu.edu.pe/> / <http://www.upu.edu.pe>

Guatemala, 23 de febrero de 2017

Señor

Dr. Salomón Vasquez Villanueva

Secretario Académico, Escuela de Posgrado de la Universidad Peruana Unión

Lima, Perú

En primer término, muchas gracias por la confianza depositada en nuestra institución. En segunda instancia, le comunico que hemos estudiado su solicitud, cuya respuesta es positiva. Es decir, aceptamos que la profesora KEILI JOHANA JIMÉNEZ JIMÉNEZ, ejecute en nuestra institución su tesis titulada EFECTIVIDAD DEL PROGRAMA "SOY CREATIVO" PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA CREATIVA, EN NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO, DEL LICEO Y ACADEMIA ADVENTISTA DIÉGUEZ OLAVERRI, HUEHUETENANGO, GUATEMALA, 2017. Esperamos brindarle las facilidades, según la medida de nuestras posibilidades y condiciones académicas y administrativas.

Por la gracia de Dios y por el bien común de la educación latinoamericana.

Atentamente



Irene Aguirre Escobedo
DIRECTORA





Liceo y Academia Adventista "Diéguez Olaverri"
19 Avenida 7-90, zona 4 El Terrero, Huehuetenango
TEL. 7934 5408
dieguez_olaverri2013@gmail.com

A quien interese:

La infrascrita Coordinadora pedagógica del Liceo y Academia Adventista "Diéguez Olaverri" por medio de la presente hace constar que: **Keili Johana Jiménez Jiménez**, permaneció en este establecimiento el periodo comprendido del 3 de julio al 8 de septiembre del año en curso, realizando labores de auxiliatura a esta coordinación así como la **implementación del programa de intervención psicopedagógica "soy creativo"** en el grado de segundo primaria, el cual constó de veinte sesiones de 90 minutos cada una, a lo largo de los tres meses.

Y para los usos legales que a la interesada convengan, extendiendo, sello y firma la presente, en la ciudad de Huehuetenango, a los ocho días del mes de septiembre del año dos mil diecisiete.

Atentamente,

Montserrat Noval Cuetos
Coordinadora Pedagógica

6. Fotografías



